

10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

TOMMI MÄKINEN, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, CIRCUIT BREAKERS



LISTOPAD 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín číslo 7

SEZNAMTE SE

TOCA 2 - NA PLNÝ PLYN

Návrat závodního šampióna!

TOMB RAIDER 3
ABE'S EXODDUS
ALIEN RESURRECTION
THRILL KILL

Důvěrný pohled na nejžhavější tituly herního podzimu

NOVÝ TOP SECRET

Rubrika cheatů, tipů a návodů v novém a větším provedení s masivním zakončením seriálu o FFVII

VELKÁ SOUTĚŽ ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

O skvělé hry: Resident Evil 2, NBA Live 98 a Test Drive 4

PLUS RECENZE! Ninja, Wild 9, Wild ARMs, R-Types, C&C Red Alert: Retaliation

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Tentokrát vás čeká disk zcela ve znamení automobilových závodů. Jsou zde čtyři hratelná závodní dema, spektrum sahá od rallye s *Tommi Mäkinenem* až po minizávodění v *Circuit Breakers*. Pro zotavení máte k dispozici *Theme Hospital*.

TOMMI MÄKINEN RALLY hratelná
Skočite do svého Mitsubshi a na našem demu si můžete vyzkoušet okruhy ve Švýcarsku, USA a Číně.

TREASURES OF THE DEEP hratelná
Tohle je podvodní střílečka.

CIRCUIT BREAKERS hratelná
V téhle nejhektičtější ze všech minizávodních her si pěkně užijete bahna.

TOTAL DRIVIN' hratelná
Nejdříve se podívejte na dvě ukázková dema a pak zkuste vlastní jízdu.

THEME HOSPITAL hratelná
Na našem dvacetiminutovém demu uvidíte, jak léčit nemocné.

GHOST IN THE SHELL hratelná
V této trojrozměrné střílečce je třeba vnést do nepřátelských řad zmatek.

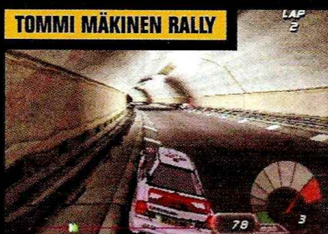
BLAST RADIUS hratelná
Světová rarita! První demo, které je možné hrát v linku.

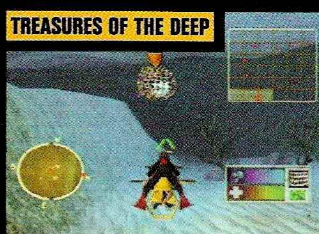
HOVERCARS hratelná
Zábavná Yaroze-hra pro jednoho nebo dva hráče.

SPICE WORLD videoklip
Okořeňte si trochu život, tyhle holky jsou stejně jen na jedno použití.

ENLIGHTENMENT videoklip
Poslední výrobky od Sony.





















Tímto číslem zahajujeme druhý půlrok našeho snažení zprostředkovat českým zájemcům médium, které by se plně věnovalo populární plastikové krabičce jménem Sony PlayStation. Na rekapitulaci je zatím brzo, a tak se spokojme s konstatováním, že minulých šest měsíců bylo tzv. zaváděcích, kdy jsme se snažili náš magazín představit čtenářům v co možná nejlepší podobě. Ohlasy jsou zatím veskrze kladné a i díky nim máme intenzivní chuť, snad ještě větší než na úplném začátku, se pustit do dalších čísel.

Kromě vaší podpory další jsou mocnou motivací nádherné tituly, které nás čekají v nejbližší vánoční budoucnosti. Třeba taková *TOCA 2* nevypadá ani trochu špatně. Seznamte se s ní na pěti stránkách tohoto čísla. Nebo pokračování krkolomných eskapád roztomilého ošklivce, jmenovitě Abeho, který vás pozdraví v PrePlayi. A do třetice patrně nejvášnivěji očekávaná virtuální žena v hlavní roli dílka jménem *Tomb Raider 3*.

Od tohoto čísla jsme přichystali dvě skvělé novinky. Jednak soutěžní rubriku, ve které za vydatného přispění firmy Game Line z Brna budeme každý měsíc rozdávat spoustu skvělých her, a jednak rozšířenou a pozměněnou rubriku Top Secret, oblíbenou to část našeho magazínu.

Mějte se fajn

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *playstation@score.cz*

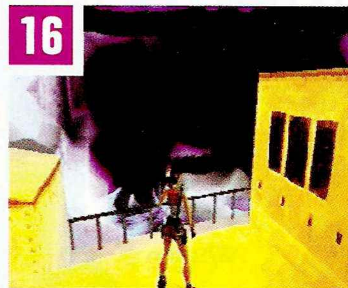
Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD
TOMMI MÄKINEN, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, CIRCUIT BREAKERS
LISTOPAD 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95
Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 7
SEZNAMTE SE TOCA 2 - NA PLNÝ PLYN
Návrat závodního šampióna!
TOMB RAIDER 3, ABE'S EXODDUS, ALIEN RESURRECTION, THRILL KILL
Důvěrný pohled na nejžhavější tituly herního podzimu
NOVÝ TOP SECRET
Rubrika cheatů, tipů a návodů v novém a větším provedení s masivním zakončením seriálu o FFVII
VELKÁ SOUTĚŽ ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA
O skvělé hry: Resident Evil 2, NBA Live 98 a Test Drive 4
PLUS RECENZE! Ninja, Wild 9, Wild ARMs, R-Types, C&C Red Alert: Retaliation
Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score
Nejprodávanější PlayStation časopis na světě


Tomb Raider 3


Thrill Kill


Psybadek

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?

PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepou na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

Skutečnost: ***Official UK PlayStation Magazine*** **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznějši narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



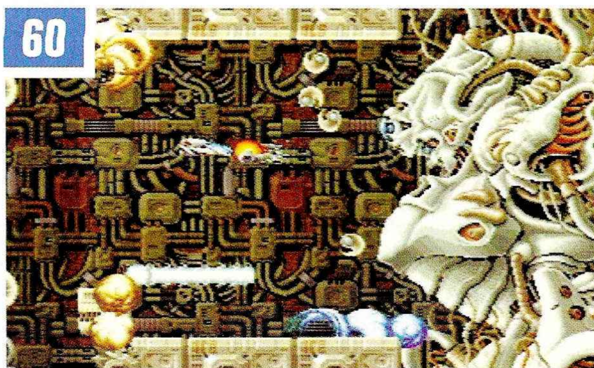
Abe's Exoddus



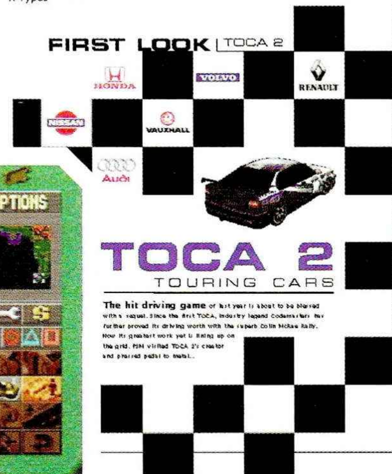
G-Movie

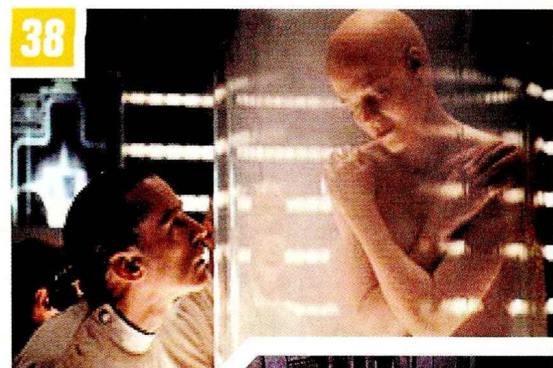


C&C Red Alert: Retaliation



R-Types





Seznamte se: *Alien Resurrection*



Seznamte se: *TOCA 2 Touring Car*



Bio Freaks

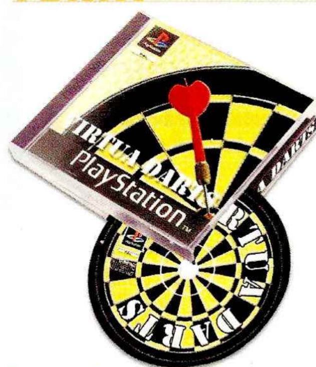


X-Men Vs. Street Fighter

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

TÉMA



RUBRIKY



AKČNÍ VIZE PRO PLAYSTATION

QUAKE II JE JEN VRCHOLEM LEDOVCE ACTIVISIONU



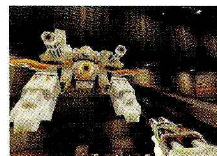
Quake II se chystá se vší parádou na PlayStation, ale vydavatelská firma Activision neusíná na vavřínech. To bylo hlavní poselství, které vzešlo z akce zvané Activate '98, která se konala v Dublinu letos v srpnu a kde zmíněná společnost velice detailně předvedla své budoucí playstationové portfolio. Našemu časopisu byla nabídnuta možnost soukromého posezení s Bobem Dewerem, prvním viceprezidentem této organizace. A dostalo se nám také příležitosti zahrát si na PlayStation *Quake II*!

Activision dravě skoupili nové tituly za peníze, které jim vynesly úspěšné hry na PC (jako *Quake II* a *MechWarrior*). S velkou televizní kampaní, která je má dále představit, si mohou letos o Vánocích vydláždit cestu pro velmi úspěšný rok 1999. Bylo oznámeno, že do seznamu připravovaných her Activisionu přibude šest disneyovských titulů. Tři









„Jak dobře bude *Quake II* na PlayStation vypadat a fungovat?" Tato otázka ležela novinářům na jazyku na exhibici v Dublinu. Odpovědí bylo hmotné „Skvěle!" Záběry z verze pro PlayStation nejsou bohužel ještě k dispozici.

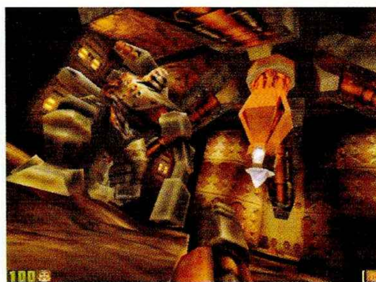
JEHO EXCELENCE QUAKE UŽ PŘICHÁZÍ

Quake je velký titul a ve shodě se jménem čím bližší je datum jeho zjevení pro PlayStation, tím silnější otřesy v půdě herního trhu můžeme pociťovat. Jsou zde samozřejmě velké obavy: nezklamete nás pane viceprezidente?



PSM: Bude playstationový *Quake II* pouhým importem z PC?
Bob Dewer: Nikoli. Pracuje se na nových úrovních speciálně pro PlayStaion. Navíc úrovně z PC, které zůstanou, budou přizpůsobeny požadavkům PlayStation.
PSM: Jedním z hlavních půvabů PC verze je volba pro několik hráčů, zachováte ji i zde?
BD: Doufáme, že režim pro čtyři hráče udělá ze hry trhák.
PSM: Určitě nebude vypadat tak dobře jako PC verze?
BD: V podstatě se nebude moc lišit. Světelné efekty jsou skvělé.
PSM: Kdo měl na starost programování hry?
BD: Hru vytvořili Hammerhead z Liverpoolu. Hammerhead mají na svědomí *Shadow Master* (na obrázku) pro PlayStation, který ačkoliv není z hlediska hratelnosti ideální, se pyšní nejpůsobivějším 3D akčním enginem, jež je na PlayStation k vidění. Vyměňte si v mysli úrovně *Shadow Masteru* za *Quaka*, a octnete se v ráji. A pokud si k tomu přidáte hratelnost hry *Quake*, pak už máme v rukou vítěze, že ano.
Vzkaz PSM pro čtenáře: Krátká ukázka *Quake II* v počátečním stádiu, kterou jsme si mohli oťuknout, dosvědčuje vše, co bylo řečeno.

by měly vycházet z Disneyho katalogu dříve uvedených animovaných filmů (*Bambi 3D?*), zatímco tři další budou souviset s filmy, které mají teprve uvedeny do kin. Nejzajímavější je, že *Toy Story 2* bude na PlayStation i do kin uvedena zároveň. *Quake III* a další utajené projekty naznačují, že Activision je společnost, která se snaží bez rizika postupovat od trháku k trháku. Žhavou otázkou je, jak moc dobré tyto hry jsou?
Quake II je v čele, a nepochybně se stane velkým budoucím hitem (nahlédněte do příslušné tabulky), ale zbytek dublinské nominace se zatím řadí více méně k průměru. *Apocalypse* s Willisem v hlavní roli a *Tenchu*, vypadaly slibně (mrkněte na tu další tabulku), ale ostatním titulům se větší nadšení vzbudit nepodařilo. Samozřejmě pokud by platilo, že výřečnost jsou peníze, pak byli Activision po své irské exhibici pěkně bohatí. Ve světě PlayStation se ale většinou za řečičky platí málo. Jestli se jim podaří dosíci úspěchu, se teprve ukáže, ale jedno je téměř jisté: ať už v dobrém či ve zlém se bude v roce 1999 o Activision hodně mluvit.

Může engine Shadow Mastera zvládnout takový detail? Doufejme, že ano.

UŽ BRZY

Tady máte obsah budoucího katalogu Activision jako na dlani. Několik kaštanů pro zahřátí kachlových kamen vašich PlayStation v následujících zimních měsících...

APOCALYPSE

Uvádí digitalizovaného Bruce Willise a vy budete s ním zachraňovat plně trojrozměrný svět před zkázou. Hra potěší obrovskou herní plochou, některými chytrými grafickými triky a postavami jako z *Reloaded*, ale detailnějšími a propracovanějšími. Možná to bude pecka, ale asi ne tak velká, jak by si patrně v Activision přáli.

TENCHU

V této japonské feudální akční adventuře se spojuje RPG a bojování. Tajemno, strategie a rvačky, jakoby se *Tomb Raider* spojil se *Soul Bladem*. Od doby, kdy Activision koupil tento titul z Japonska, došlo k určitým zlepšením a s vymakaným systémem umělé inteligence a chytrou hratelností má dobrou šanci předstihnout předchozí zmíněnou hru ve vánočním finále.

T'AI-FU

Jako tygr ovládající kung fu - jmenuje se T'ai - se v této ninjovské adventuře, která se odehrává v Číně, utkáte s mystickými krvežíznivými nestvůrami. Parádní animace a skvělé filmové sekvence však nemohou zakrýt skutečnost, že to nevypadá na titul, který by měl Activision PlayStation proslavit po celém světě.

ASTEROIS 3D

Plně 3D verze klasické arkádové hry osmdesátých let se na papíru zdá být zásahem do černého, ale v tomto raném stádiu bohužel vypadá skoro jako amatérský pokus. Deathmatchový zápas pro více hráčů vzbuzuje mírnou naději, ale naši smutnou nostalgii po originálu nezažene.

X-MEN

I přes slibnou licenci komiksové série Marvelu se zdá, že půjde o nejslabší titul z připravované playstationové řady Activisionu. Ničím zvláštní bojový algoritmus a únavně působící grafika ji vyřadily jako nulu. *Tekken 3* nemusí mít rozhodně žádný strach.



[1] Zde přichází pan Willis, který si v *Apokalypse* trochu zařádí. [2] *Tenchu* by mohla být pro Activision překvapivým hitem. [3] Jury je s *T'ai-Fu* stále ve střehu. [4] *Asteroids 3D*: „Na papíře to zní dobře.“ [5] *X-Men* čeká spousta práce.

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

Arkádový fotbalový simulátor, *Libero Grande*, se chystá na japonské vydání v listopadu... Těšte se, že až opadne horečka z *Tekkenu* a *Ergheizu*, Namco vydá novou verzi RPG, *Tales of Phantasia*, známé ze SNES... Do výhradně japonské hororovo-adventurové série *Clock Tower* má v blízké době přibýt další titul. Spolupráce s ASCII by snad mohla znamenat i vydání v Evropě... V současné době se ASCII pustilo do renovace klasiky



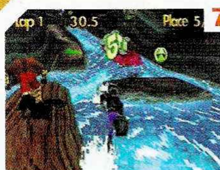
Mega Drive, *Master Of Monsters: Disciples Of Gaia*... V stále nabývajícím mýtu *FF* se bude muset najít místo i pro *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*, do kterého mají být začleněny nové postavy. Těšte se na roztomilého Mowglího, který se přidá k Chocobovi, a také na vylepšené dungeony a speciální efekty. Nešťastní evropští hráči však ještě neviděli ani první hru... Nejen *Resident Evil*! *Heart Of Darkness* se možná také objeví na stříbrném plátně, jelikož čtyři roky stará Spielbergova původní nabídka je stále na stole... Fotbalové zprávy pokračují tím, že EA získali práva na značku Premier League, takže ohlášená *FIFA'99* bude mít na PC sestřičku v simulátoru managementu, *FA Premier League Football Manager'99*. Verze pro PlayStation je prozatím ve hvězdách.... ▶

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

▶ Šíleně úspěšný PC hlavolam *You Dont Know Jack* bude konvertován pro PlayStation a bude využívat možnosti Multitapu a Dual Shocku... Virgin Interactive budou konvertovat motokrosový simulátor *Superbike World Championchip*, který právě vychází pro PC... *Street Fighter 2 Collection* od Capcom prý bude obsahovat archivní sektor plný původních skečů, návrhů a tajnůstek ze hry. Můžete se také těšit na zmodernizované herní intro a kompatibilitu s Dual Shockem... *Chocobo Racing* nevyjde v Japonsku dříve než v roce 1999. Očekávejte něco ve stylu *Circuit Breakers* (ovšem s nemotorovými vozidly!), nové postavy a úžasného Cida vypůjčeného z *FFVII*... V květnu 1999 mít premiéru další film série *Star Wars*, a tak každý uhodne, co mají na práci v LucasArts?... Klasická PC strategie *Civilization II* je snad právě na cestě do playstationové společnosti (HEJ!), díky Activisionu... Další ohlášenou věcí od Koei z Japonska je bojová strategická hra *Söldnerschild*, plánovaná na polovinu roku 1999... Square si pokračují v taktice přibalování demo ukázek, díky nimž se během pouhých čtyř dnů prodeje zbavili úžasných 390 000 kopií hry *Brave Fencer*. Verze *Parasite Eve* pro USA nebude obsahovat jen FMV film *FFVIII*, ale i hratelnou verzi *Xenogears* a filmové sekvence z *Brave Fencer* a *Bushido Blade 2*. Máte také pocit, že jsme v Evropě trochu pozadu?... ▶






[1-2] Hravý dráček Spyro z dílny Insomniac. Budiž požehnán. [3] Crash si hraje s raketometem. [4] Jackie Chan, toto jméno by vám nemělo být neznámé. [5] Flik z *Bug's Life*. [6] Luxusní FMV ze superfuturistické řežby Tribal. [7] Divoký běh...

SLUNNÁ KALIFORNIE

ČERSTVÉ VÁNOČNÍ ZBOŽÍ OD SONY AMERICA

Léto jak se zdá skončilo dříve, než opravdu začalo, a tak je čas začít se rozhlížet po hrách, které budou o letošních Vánocích vládnout žebříčkům - a snad neexistuje lepší způsob, jak to udělat, než se vydat do Kalifornie a exkluzivně si zahrát hry, které jak Sony Computer Entertainment America doufá, budou letos bojovat o přední pozice.

PSM vám přináší plnohodnotný odborný názor na směsici všech těch úžasných licencí a skvělých původních titulů. Ještě více se dočkáte v příštím čísle - čekají vás exkluzivní rozhovory s výrobci her a nejnovější screenshoty. Zatím tu máte první předběžné informace o zmiňovaných hrách...

X GAMES PRO BOARDER

Simulátor snowboardingu vytvořený firmou Radical Entertaiment jménem *Pro Boarder* nyní obohacený licencí X Games - od ESPN (televizní show, která je věnována všem šíleným sportům, při kterých jsou zlámané kosti to nejmenší). A to je fakt, který znamená, že *Pro Boarder* je jediná snowboarderská hra na trhu, kde se objevují přední profesionální boardeři. Navíc se může pyšnit divokým soundtrackem v čele s Foo Fighters. V samotné hře se neobjevují běžné „sjezdovky", což znamená, že se dolů můžete spustit jakoukoli cestou. Můžete jezdit o závod, vymýšlet nejrůznější triky nebo jen tak si zaskákat na Big Airu a kochat se vlastní vzdušnou gymnastikou (a pak se nechat odnést na nosítkách).

NBA TONIGHT

Další hra od Radical, kde si basketbal vzala pod dohled již zmíněná ESPN TV. Sony doufá, že tak vznikne první „hratelný přímý přenos". Jedná se o další na nejvyšší stupeň vybroušenou a vypilovanou seriózní licenci NBA, která se pyšní rafinovanou umělou inteligencí, puntičkářskou animací, efektními opakovačkami a promakaným zaměřováním střel. Zdá se, že je zaděláno na nejlepší ze všech playstationových basketbalových her. EA Sports získávají nového zdatného soupeře, takže v dalších číslech PSM očekávejte více informací.

TRIBAL

Máte rádi multiplayerové hry? Pokud ano, zamilujete se do *Tribal*. Odehrává se v daleké budoucnosti s futuristickými nomády, jenž bojují o čest v nesčetných tématických sektorech a disciplínách- sbírají se dávky energie, mlátí se protivníci, pronásledují se nepřátelé a dobývají se všechny vlaječky potřebné k vítězství (ve stylu „capture the flag"). Je rychlá, fantastická a návyková jako Marlborka. Pokud existuje nějaká hra, která vás letos o Vánocích zaručeně přiměje přát si pod stromeček multitap, pak je to jednoznačně *Tribal*.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Jackie Chan's Stuntmaster byla představena na E3, ale od té doby se během několika posledních měsíců znatelně vylepšila. Spousta času a úsilí byla vložena do digitálního zpracování pohybů mistra kung fu. Chanova playstationová miniatura nyní ještě násobí bezvadný dojem, který jsme již dříve ze hry získali. *Stuntmaster* je akční adventura plošinovkového typu s promyšlenou hratelností - hráč musí bojovat, skákat, řešit hádanky a vůbec se potulovat po vrcholcích střech. Cílem je naleznout scházející cívky hercova posledního filmu. Brzy více.

TRIBAL















RUNNING WILD

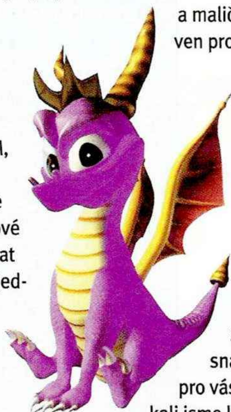
Hra *Running Wild*, kterou vydají panové z Universal Interactive, má vcelku výstižný název - obsahuje totiž divoké bytosti, které běhají. Zvolte si jednu ze šesti antropomorfních kreslených postav a pak se vydejte na šílený běh - se skoky přes četné překážky, sbíráním bláznivých power-upů, hledáním vchodů do tajných chodeb atd. až do cílové čáry. *Running Wild* uhání oku lahodící rychlostí 60 obrázků za sekundu. Je to hybrid kresleného seriálu pro děti, závodní hry a *Crashe*. Připravte si stopky.

A BUG'S LIFE

Nejnovější disneyovský film, jehož plná licence byla udělena hernímu průmyslu, se jmenuje *Bug's Life* a byl vytvořen geniální partou zvanou Pixar (mají na svědomí film Toy Story). Příběh se točí kolem Flika, mladého drzého mravenečka, který musí zachránit své společenství před nepřátelskými kobylkami. Film se rozhodně neobjeví před koncem roku, ale hra už postupně dostává tvar. Hra má roztomilý gexovský styl 3D-adventury, avšak s překvapivým množstvím strategie, *Bug's Life* detailně kopíruje dějovou linii filmu (jehož znalost se má při řešení problému velmi hodit) a přestože je teprve v raném stádiu vývoje, je to zaručený hit.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Crash 3, který už byl zmiňován ve dvou posledních číslech PSM, vypadá stále lépe a lépe. Základní herní systém je nadále vylepšován, tak že až uvidíte nové úrovně, budete nepochybně jásat nadšením. Dynamická jízda na jednom kole, když se Crash rozjíždí na motorce, potápění s podvodním vehiklem, létání na dvojplošnících, let vzducholodí nebo vodní lyžování v roli Coco, vše doprovázeno úžasnými efekty, to je jen zlomek nových možností a krkolomných vylomenin, které vás čekají. Nejenže to vypadá dobře, ještě lépe se to hraje. *Crash 3* směřuje k dokonalosti.



SPYRO THE DRAGON

V PSM 4 vyšel exkluzivní článek o této hře a maličký dráček je nyní již téměř připraven pro regály v obchodech. Poslední verze, se kterou se PSM seznámil, byla krásná jako sen - rozsáhlé, prostorné prostředí, působivé postavičky a plynulá grafika bez jakéhokoli doskakování, to jsou některé znaky této hry.

V jedné z nově představených úrovni *Spyro* uhání závratnou rychlostí po hradbách takovým způsobem, že se nám ještě dnes z toho točí hlava.. Příští měsíc se snad dozvíte mnohem více, ale i teď pro vás máme jednu dobrou zprávu. Získali jsme licenci na hratelné demo hry *Spyro The Dragon*, které se pochopitelně brzy k vám dostane na disku PSM.

VIVA LAS VEGAS

KOLEKCE ZIMNÍCH HER OD EA/ACCOLADE NA STARTU









PSM se vydal na západní pobřeží Ameriky, když přišla pozvánka na představení her Accolade, které mají letos v zimě distribuovat Electronic Arts. V závodnické akademii Dereka Dalyho na Motor Speedway v Las Vegas byly závodní hry pochopitelně hlavním programem představení, v podobě ukázek z her *Test Drive 5* a *Test Drive Off-Road 2*.

Test Drive 5 vypadá ještě lépe než jeho poslední verze (preview v PSM 6). S 28 licencovanými auty, 17 skutečnými okruhy, plně licencovaným soundtrackem plus zcela novým 3D enginem od Pitbull Syndicate z Newcastlu působí *Test Drive 5* jako to nejlepší z arkád a přitom zůstává maximálně realistický - představte si spojení *Need For Speed* s *V-Rally*, a nebudete daleko od pravdy.

Test Drive Off-Road 2 byl teprve v ranějším stádiu vývoje a přestože se oproti prvnímu dílu mnohem více přiblížil arkádovému stylu, působí stále velmi dobře: obrovské terénní automobily se tu plnou rychlostí ženou přes kameny a močály.

Také v začátcích, ale dobře vypadající, byla ukázka z *Big Air* (simulátor snowboardingu vážně soupeřící se sérií *Cool Boarders*) a ze *StarConu*, 3D bojové hry, která má dostatek strategie a akčnosti na to, aby plně uspokojila fanoušky *Colony Wars* a *Blast Radius*.

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

► Fanoušci RPG se můžou zbláznit kvůli japonské adventuře *Lunar* od Working Designs. Můžete se těšit, že čtyřcédéčkový balíček bude kromě hry obsahovat „Making Of..." video- CD, mapu, rozsáhlý manuál a fólií obalenou herní schránku. Jenom Gandalf ví, kolik to bude, až ke konci letošního roku vyjde, stát... RPG *Suikoden II* od Konami vypadá stále lépe, pokud můžeme usuzovat ze snímků, které pronikly na internet... *Cult Dark Horse*, komiksový hrdina z knížek, přichází díky Acclaimu... Společnost Ion Storm, dosud tvořící výhradně pro PC, se dala do konvertování svých doomovských střílleček, *Daikatana* a *Anachronox*... *Rat Attack*, hra, která se objevila v nejbližších plánech Mindscape, je hi-resová hra ve stylu kreslených seriálů, ve které proti sobě stojí žoldácké kočky a mutovaní hlodavci toužící po ovládnutí světa. Jak jinak... *Rising Zan* je mixem filmů Drak přichází a V pravé poledne. Jde o 3D kovbojsko/karatistický titul, kde se mísí scenérie z divokého západu s akcemi samurajů. Bizarní není ještě úplně to správné slovo... Mechovská strategie *Carnage Heart* bude mít díky Artdinku pokračování. *Zeus Carnage Heart Second* bude obohacen novými mechy a pokročilejším ovládacím systémem... Microprose se příští rok vrací na scénu s *Worms 2*, plošinovkovou adventurou *P.I.G.* a *Stadium Grand Prix*... Super! Super! Speciální edice *ISS Pro'98* vyjde s hratelným demem *Metal Gear Solid*...



LOADING 31% COMPLETE



COLIN MCRAE RALLY

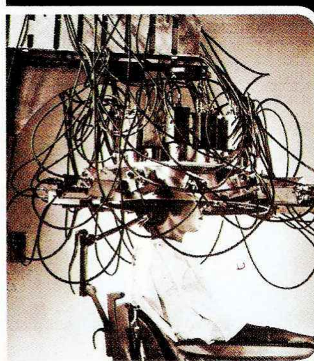


TOMMI MÄKINEN RALLY



KDO JE LEPŠÍ, KDO JE NEJLEPŠÍ? KAŽDÝ MĚSÍC BUDEME SROVNÁVAT TOHO A ONOHO, SUPERHITY S RÁDOBY SUPERHITY A TY NEJLEPŠÍ SE ZBYLÝMI. JDE O SOUBOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ A TENTO MĚSÍC TU MÁME BITVU DVOU KRÁLŮ RALLYE.

JMÉNO HRY	Colin McRae Rally	Tommi Mäkinen Rally
CENA	1 999,-	1 999,-
VYDAVATEL	CodesMasters	Ubisoft
CO MAJÍ NA TRIKU?	Skvělá *TOCA* na motivy závodů Touring Cars a fantastické *Micro Machines.*	*Street Racer* a *S.C.A.R.S.*
HLAVNÍ OSOBA	Colin je Skot a býval mistrem světa. Máme ho moc rádi.	Tommi je Skandinávec a je současným mistrem světa.
SIMULÁTOR RALLYE?	Ano	No, ani moc ne.
TAKŽE?	Ano, styl dobrého simulátoru jízdy rallye se vším, co můžete čekat pokud jde o prostředí atd.	Ne, tvůrci si zřejmě mysleli, že simulace rallye by byla nuda, a tak udělali jenom další závodní hru.
MULTIPLAYER?	Ano	Ano
SPLIT SCREEN?	Ano	Ano
DUAL SHOCK?	Ano	Ano
EXKLUZIVNĚ PRO PLAYSTATION?	Ano	Ano
LEPŠÍ NEŽ V-RALLY?	Ano	Ne
GRAFIKA	Fantastická.	Není špatná.
HRATELNOST	Vtahující.	Jednoduchá.
HODNOCENÍ PSM	9/10	6/10
CITÁT Z RECENZE	„Nezbytná koupě pro fandy do závodění."	„Víceméně další závody."
PRVNÍ DVA TÝDNY V PRODEJI	Prodáno 34 000 kopií.	Prodány 4 000 kopií.
STOJÍ ZA KOUPI?	Proboha, ano.	Půjčete si ji.
BUDE POKRAČOVÁNÍ?	Nepochybně.	Ani náhodou.



OSOBNOSTNÍ TEST

ROMANTICKÉ DUŠE, NEBO BEZNADĚJNĚ NENAPRAVITELNÍ HERNÍ FANATICI? PROSTUDUJTE SI NÁSLEDUJÍCÍ TEST, A BUDETE VĚDĚT, KE KTERÉ SKUPINĚ PATŘÍTE...

OTÁZKY:

1) Právě se vracíte z města, kde jste si koupili novou hru. Na autobusové zastávce vás pozoruje párek pěkných hihňajících se dívek. Co uděláte?

(a) Strčíte hlavu do brašny a budete jako něco zrovna hledat. Pak to najdete: svou novou videohru.

(b) Usmějete se na ně a poté se zeptáte na jejich názor na hru *Blast Radius* od Psygnosis.

(c) Řeknete si, že hra počká, a poté spustíte jednu ze svých rafinovaných flirtovacích procedur.

(d) Strhnete ze sebe košili a postavíte se před ně nahý do půl těla ve vítězné a sebevědomé póze.

2) Mladá krásná přítelkyně vaší máti se na vás tak divně podívá. Co uděláte?

(a) Slušně pozdravíte a nepozorovaně se vytratíte do svého pokoje a budete si prohlížet manuál hry *Dead Or Alive.*

(b) Normálně se usmějete, a pak se vrátíte k rozhovoru s kamarády na téma obrázky za sekundu.

(c) Uděláte si z ní dobrý den tak, že na ní vybafnete v okamžiku, kdy bude vycházet po delší době ze záchodu.

(d) Popadnete ji za vlasy a odtáhnete si ji do své jeskyně za účelem seriózně pojatých hrátek.

3) Večer v rozpuku. Na ulicích budou poslední kameloti, zábava a velmi lehce oděné dámy. Co uděláte?

(a) Schováte se ve své ložnici a na uklidnění si párkrát vyzkoušíte cheat s vybuchující Larou.

(b) Pozvete svého nejlepšího kamaráda na černé pivo do hospody a večer věnujete vážné diskusi na téma *Colin McRae Rally.*

(c) Ano, půjdete se podívat na tu výstavu masa, ale když si vzpomenete na *WCW Nitro,* budete se trochu škubat.

(d) Zajdete do strip baru, vyskočíte na pódium s kroutícíma se kočkama, necháte se chvíli obskakovat a pak na ně vystříkáte láhev šampaňského.

4) Vaše přítelkyně nesměle navrhne: „Uděláme si hezký večer." Co uděláte?

(a) Budete ji ignorovat a pokračujete ve zkoušení cheatů ve hře *Tombi.*

(b) Pohladíte ji po vlasech a řeknete: „Jasně, zahrajeme si *Puzzle Fightera.*"

(c) S pohledem dravce obejdete kanape a pak jí zašeptáte do ucha, že právě nastal váš čas... zahrát si *Reboot.*

(d) Odhodíte ji na postel a pak vybalíte svoje orientální milostné praktiky.

5) Hodláte si uspořádat romantickou večeři. Kde to bude?

(a) Budete vařit doma, přičemž zároveň budete hrát *Circuit Breakers.*

(b) Budete vařit doma a najíte se před bednou, přičemž zároveň budete hrát *Circuit Breakers* v režimu multiplayer společně s malou dámou.

(c) Půjdete se svou drahou polovičkou do baru U tesáku, mají tam skvělý interiér ve stylu hradu hraběte Drákuly.

(d) Poletíte do Paříže, dáte si chřest posypaný práškem z nosorožčího rohu a následně na hotelovém pokoji vysajete rozkoš z těla vaší milenky.

VÝSLEDKY:

Většina odpovědí (a): Nejerotičtějším zjevením je pro vás konzola PlayStation navlečená do krajkovaných kalhotek a podprsenky, položená na vaší posteli s otevřeným víkem.

Většina odpovědí (b): Říkáte si, že byste to někdy mohli s dívkou zkusit. Jenže je tak málo času. Váš PlayStation vám nikdy nechce dát pokoj, pořád na vás křičí: „Pojď ke mě, mazlíčku." Ještě vám neřekl, že vás miluje, ale vy víte, že ano. Určitě!

Většina odpovědí (c): Holky jo? Jasnačka ty vole. Sem tam dobrý. Hele, včera to byl matroš... Pár desítek, pár holek a šlo se na to. Hele, já fakt vim, vo co v lásce go. Dáte se někdo detmač ve *Vigilante 8*?

Většina odpovědí (d): Jste syn Vladimíra Železného.

GALERIE TÝPKŮ

TŘETÍ DÍL NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH PLANETY PLAYSTATION.



PR HERNÍ FIRMY

„Bacha dětičky, co nového?" S tímto výkřikem obvykle vpadne typický pracovník herní firmy zodpovědný za styk s veřejností (zkráceně PR) do redakce PSM. Je to muž, u něhož nevíte, zda je horší jeho nucené užívání hovorové řeči za každou cenu nebo jeho permanentní urážky na adresu známých lidí. „Do #?@"!!, ta c#&!!? zácpa na tý @#$%! ulici je fakt ##%*!...?", vyvrhne ze sebe, předtím než shodí své cajky na nejbližší redakční stůl, a dodá, „De někdo na jedno #@!?%$#! pivo?"

Jméno: Daz, Baz, Taz nebo Naz.
Věk: divoký osmadvacátník
Co je naplní jeho práce? V současnosti otravuje s *Imposobilixem*, což má být klon hry *Wipeout* s prvky boje, sbírání klíčů, snowboardingu, skákání a tance. Jo a taky se tam zabíjejí zombíci. Navíc tam jsou úseky ve stylu RPG a fotbalová minihra. Ukazuje ji ve všech redakcích a pořád říká, že je to „bomba". Nikdo z redaktorů mu obvykle nevěří, a tak je zve na pití tak dlouho, dokud je nepřesvědčí.
Je se svým životem spokojený? Asi jo. Miluje pocit, když zve pisálky do drahých restaurací. Nevyzná se ovšem téměř v ničem a plete si Cote du Rhone se čůčem, a tak radši říká: „Přines nám láhev bílýho, díky kotě." Ale většinou stejně zůstane u půllitrů. Vyvinul si zvláštní druh náklonnosti k pochoutkám typu „šéfkuchařova všehochuť s grilovanými broskvemi". Předtím, než opustí místo, kde poobědval, předposlední věc, kterou udělá svými ústy, je to, že požádá o účet. Poslední věc pak je hlasité krknutí.
Není zrovna moc vychovaný, že ne? Ne.
Co dělá o volném čase? Rád relaxuje ve své ložnici, jejíž nábytek tvoří z převážné prázdné kartony od hamburgerů, časopisy (včetně těch s přerostlými čtyřicetiletými mámami) a terč na šipky upravený tak, že na každém políčku je obrázek jednoho z redaktorů. Sedí tam, rýpá se v bussines časopisech a hrozně se pořád vrtí.
Oblíbená fráze: „Nejsem jako ostatní chlápci od PR, jsem úplně obyčejnej. Když jste upřímný, je to mnohem snadnější."
Záliby: Chlast & kozy.
Nemá rád: Zvonění mobilního telefonu, videohry.

POUŤOVÁ ATRAKCE

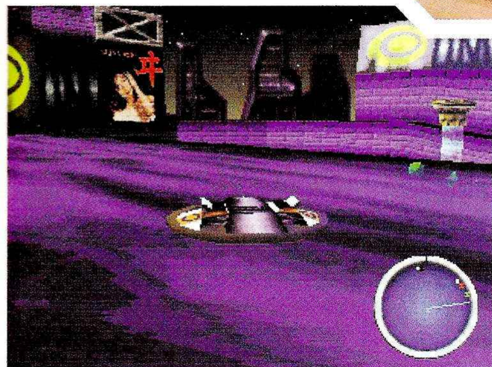
V *DODGEM ARENA* ZÍTŘEK ZNAMENÁ DNES.

Fráze „futuristická bojová sportovní hra", při vzpomínce na takovou *Dead Ball Zone*, zkouší nervy i těch nejzocelenějších herních zrůd. Vzpomeňte si na *Riot*, vzpomeňte si na *Pitbulla*, vzpomeňte si na ty hry, vedle kterých i zastaralý nesmysl jako je *Croc* vypadá zábavně.



No a přidejte si k tomu pouťové bitevní vozítko zvané italské autíčko a celá věc začne najednou vypadat lákavěji než obrovský pohár růžového pudinku se šlehačkou. Hra je ohlášena na konec října a je dílem holandského týmu Black Friar. *Dodgem Arena* umožňuje multiplayerové střety v roce 2049. Světu vládnou nadnárodní organizace, a tak se znuděná dítka baví vražednou kombinací ledního hokeje a ozbrojených italských autíček v šílených arénách. Přidejte si k tomu ještě bezvadnou umělou inteligenci, hybatelský soundtrack a možnost hrát až ve čtyřech hráčích. Svítá naděje, že *Dodgem Arena* bude konečně futuristický sport, který si budeme chtít zahrát i podruhé. Plnou recenzi očekávejte mnohem dříve než v roce 2049.

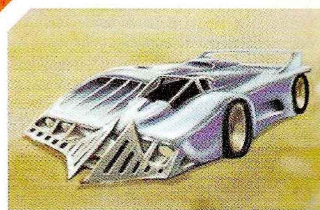






Asi nám to nebudete moc věřit, ale toto jsou města Ipswich, Madrid a Moskva v nedaleké budoucnosti. *Dodgem Arena* má svou velmi nekompromisní představu.





Toto je spíše ex-kráva než kráva. *Carmageddon* rozhodně nepatří do kategorie konvenčních závodních her. Všimněte si toho smějícího se chlapce v levém horním rohu obrazovky.

S CARMAGEDDONEM SE HNULY LEDY

ANEB KRÁVY UHNĚTE Z CESTY, PODRUHÉ.

Konečně. PSM má tu čest vás informovat o tom, že dlouho očekávaný *Carmageddon* od SCI bude brzy na pultech. Hra, která byla v preview už před půl rokem (PSM 1), se pohnula z místa. *Carmageddon* je závodní hra, ve které dostává body za bouračky, přejíždění chodců a podobné věci. Vzpomeňte si třeba na *Death Race 2000* a přidejte si k tomu hodně krve.

Konverze této hry pro PlayStation evidentně narazila na velké potíže. Šířily se fámy, že dokonce mnoho lidí z původního týmu přišlo v důsledku o své místo, někdo zase tvrdí, že to není pravda, jisté je však jedno, ať se stalo cokoli, pohnulo to s hrou směrem k dokončení a *Carmageddon* je tak konečně připravený k příchodu. Budete si to prohánět po rozlehlých prostranstvích, budete sbírat skryté power upy a, pokud jste za tu dobu už zapomněli, budete masakrovat vše živé. PSM si již nasadil helmu v přípravách na brzkou recenzi.





Obrázky z díla společností Namco a Square. Skákejte ze zdí, vybíhejte na lavice, schovávejte se za sloupy a hlavně zabíjejte, zabíjejte, ZABÍJEJTE!

CLOUD SE VRACÍ

HRDINA FFVII V *EHRGEIZ*

Zatímco většina západního i východního světa čekala na demo *Final Fantasy VIII*, zasvěcení měli oči na stopkách kvůli jinému demu, přibalenému k *Brave Fenceru - Ehrgeiz*. Na této hře spolupracovali Namco a Squaresoft. Je to 3D akční bojovka, která po měsíce zaměstnává automatové podivíny v Tokiu i Severní Americe. Může se pochlubit 3D prostředím ve stylu *Bushido Blade*, 360 stupňovým ovládáním a kupou speciálních pohybů. Tekkenovská zápletka se točí kolem bojového turnaje se spoustou zlověstných tajemství - tajemství, která dokonce přivábila Clouda a Tifu z *Final Fantasy VII*.

I když hratelné demo *Ehrgeiz* neobsahuje minihry slibované pro plnou verzi, předvádí skvělé filmové sekvence a k tomu tři kola s Cloudem, Godhandem a Yoko. Každý bojovník má vlastní zbraně - Cloud má svůj obří meč, Godhand má pušky, miny a granáty a Yoko disponuje hračkou jojo - ovšem v bojové úpravě. Všechny jsou ideální pro taktické, dlouhotrvající souboje, o které hře *Ehrgeiz* především jde. Šplháte nahoru na střechu a střílíte ohnivé kruhy na svého protivníka, nebo pokládáte miny a zatlačujete na ně soupeře. Konzervativci ovšem budou osleněni hlavně obrovskými masivními meči.

Ehrgeiz je skvělá zábava s dostatkem herní hloubky na to, aby zaujala i přemýšlivější fanoušky bojovek. Letos na podzim se chystá její vydání v Japonsku, a tak se těšte zatím alespoň na PrePlay v příštím PSM.

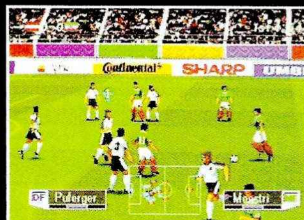




Cloude! Chlapec známý z obalů herních časopisů má v *Ehrgeiz* hodně práce.

zasvěcená mluva
lekce #6: fotbaly





Fotbalový žánr urazil od *International Soccer* na C64 po *International Super Soccer Pro'98* od Konami pěkný kus cesty.

Od dvoubitových spritů na místo brankáře až po dokonalé zvládnutí *ISS Pro'98*. To jsou fotbalové videohry, které se hrály už v dobách, kdy byl Patrik Berger ještě bulící mimino. Zde je pár informací pro případ náhlé potřeby.

Byl fotbal za starých dobrých časů lepší?
Upřímně řečeno ne. Původní fotbalové videohry byly odnoží *Pongu*, kde pomocí ovladačů pohybovali hráči se čtyřmi čárkami ve snaze vpravit neustále se pohybující bod mezi dvě tyče. Bylo to ještě horší než sledovat zápas Horní Planá versus Dolní Planá za deštivého odpoledne. S fotbalem to tedy mnoho společného nemělo.

Kdy se objevila první hra, která skutečně vypadala jako fotbal?
Na začátku osmdesátých let naprogramoval John Ritman *Match of the Day* pro Spectrum, což byla nedokonalá hra, kde se po obrazovce potulovaly tyčky v roli hráčů. Commodore 64 mezitím ovládnul *International Soccer*. Tyto hry tehdy sice způsobily senzaci, ale z dnešního pohledu o nich nemůžeme mluvit jako o opravdovém fotbalu.

Kdy se to tedy vytříbilo?
Až v roce 1988, kdy se k vládě dostaly systémy NES a Sega. Hry se konečně přiblížily fotbalové realitě. Byla to stejná revoluce jako zavedení vánočních stromků. Dvěma hlavními hity byly *Kick Off* a *Hyper Soccer* od Konami.

***Kick Off* mi zní povědomě.**
Jasně, vytvořil ji Dino Dini (který je rovněž tvůrcem *Player Manageru*). Lidé vzpomínají na *Kick Off* dodnes. Ovšem podoba základní fotbalové hry, kterou dnes většinou hrajeme, přišla až v roce 1992 se *Sensible Soccer* na Amize. *Sensi* (jak ji familiárně nazývají fanoušci) je mnohými stále považována za nejlepší fotbalovou hru všech dob. *Sensible Soccer* Johna Harea, kde působili miniaturní hráči, přinesl způsob ovládání, jakému do té doby nebylo rovno (mnozí by řekli dosud).

A co *FIFA* od EA? Ta tu je také pěkně dlouho, co?
FIFA se poprvé objevila na Mega Drive až v roce 1993 a měla tehdy úžasný úspěch. Vynesla fotbal do výšin grafického realismu, o kterém se dosud nikomu ani nesnilo. Ve vývoji fotbalových her také představuje bod, od kterého začala být grafika považována za důležitější než hratelnost. Rovnováhu v tomto směru nastolil až *International Superstar Soccer* (*ISS*).

A co PlayStation, jaká je její nejlepší fotbalová hra?
Je zajímavé, že i po pěti letech fotbalovým simulátorům stále vládnou řady *ISS* a *FIFA*. *ISS* je významná skvělou hratelností, zatímco tituly *FIFA* charakterizuje dokonalý realismus. Ostatní hry jako *World League Soccer* a *Three Lions* také udělaly dojem, ale *ISS* a *FIFA* přesto zůstávají hlavními favority.

A *Sensible Soccer* se už vytratil?
Ne. Pracuje se na hře *Sensible Soccer 2000*, která má být vydána pro PlayStation a má k tomu dojít v průběhu několika příštích měsíců. John Hare vytvořil pro své mistrovské dílo 3D algoritmy a fotbaloví fanoušci předchozího dílu se už nemohou dočkat.

Plánuje se něco, co člověka uvede do stavu vytržení?
Nic není jisté, ale očekáváme *FIFA'99*, která byla oznámena pro Vánoce. Na cestě je také *Actua 3*, jedna fotbalová hra od Sony a také titul od Namca s názvem *Libero Grande*, kde ovládáte pouze jednoho hráče.

PLAYSTATION A-Z

B jako **Bit**, součást úsloví 16-bitový nebo 32-bitový. Termín je odvozen z dvojkové soustavy. Jeden bit může být 1 nebo 0, nebo také pár zapnuto-vypnuto. 8-bitové stroje zpracovávají data po osmi bitech najednou, 16-bitové zařízení zvládne jednou tolik. Síla a rychlost stroje do značné míry závisí na počtu bitů, které může zpracovávat najednou. PlayStation může najednou pracovat s 32 bity. Není to skvělé?

- ...jako **Beta**. Když je hra na úrovni pro PrePlay, PSM analyzuje v „preview" článcích beta verze. Beta je téměř dokončená. Závady a mouchy by měly být vychytány, stává se, že tu chybí takové věci jako renderované intro a závěrečný film.
- ...jako **Boucháči**. Nezbytní hrdinové bojových, zápasnických a boxerských titulů.
- ...jako **Bitmapa**. Plochý 2D obraz stvořený z bitů (které rozsvěcují pixely tvořící obrázek). Slintající potvory v *Doomu* jsou jen bitmapy. Můžou se animovat, dají se zvětšovat nebo zmenšovat, aby budily dojem 3D. Ve skutečnosti to jsou ale jen placaté obrázky.
- ...jako **Bugy** (dosl. brouci, česky někdy také mouchy). Kazy na kráse her. Bugy jsou většinou vyhubeny ve vývojovém stádiu alfa nebo beta, nicméně někdy tam vlezou znovu. Velkého známého buga má například *Formula 1*, kdy se stává, že počítačem řízená auta zajíždějí každé kolo do depa.



Stará plochá 2D potvora aneb bitmapa z *Dooma*.

Příště písmeno „C".



[1] Hra se odehrává v poklidu, který připomíná snový svět. [2] Průlety skrz kruhy. Je to těžší, než si myslíte. [3] A pozor na budovu - ta tedy rozhodně není snově nemateriální. [4] Jen několik minut hry, a už jste chyceni - my také.

SHINY PŘEDVÁDÍ AKROBATICKÉ KOUSKY

DETAILY O *RC STUNT COPTER*

Až si několikrát zahrajete *RC Copter*, zkonstatujete, že je to hra nejen odvážná, ale i po čertech obtížná. Ani ve zkušební úrovni se nám po několika pokusech za maximálního soustředění nepodařilo trefit se z 25 metrů do dveří garáže s helikoptérou- což je bohužel první úkol ve hře. V pozdějších úrovních se budete muset vypořádat s obručemi, balóny a všemi náladami počasí. Hra vyžaduje neuvěřitelnou trpělivost, a první dojmy naznačují, že až bude začátkem příštího roku vydána, mohlo by jít o možná maximálně návykové zboží.

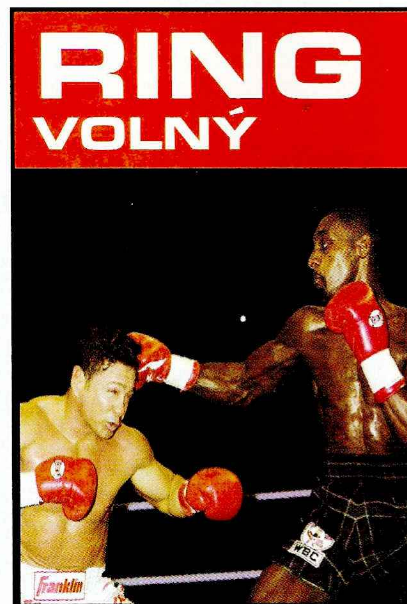
V rozhovoru s Davem Perrym, mužem, který má na svědomí *Earthworma Jima*, *Wild 9* a budoucího velmi dobře vypadajícího *Messiaha (Primal Screen v minulém čísle PlayStation Magazínu)*, jsme se dozvěděli, že právě tohle je hra, kterou už nějaký čas toužil udělat ze všech možných nejvíce.

Nakonec na tomto projektu začal pořádně pracovat právě v den, kdy Sony ohlásili nový analogový pad. A to právě proto, že jedině dva analogové joysticky umožňují hráčům plně simulovat pocit z letu ve skutečné helikoptéře nebo z ovládání modelu dokonalého helikoptéry za padesát tisíc korun. Perry vysvětluje: „Jeden joystick se používá k zatáčení a stoupání, druhý k rychlím rotacím stroje a pokud se vám podaří zvládnout celou hru, jste připraveni posadit se do skutečného stroje."

Nečekejte, že vás teď svezeme, ale příští měsíc si zkontrolujte obsah.



RING VOLNÝ



KAMÍNEK Z DĚTSKÉHO POKOJÍČKU BOJUJE PRO MONSTRU. PAN DOMINO SI TO V KRVAVÉ BITVĚ ROZDÁVÁ S PANEM VETŘELCEM.

V MODRÉM ROHU...
- Jméno: Mr. Domino
- Předchozí zápasy: jediný a byl poražen na hlavu Mr. Člověče nezlob se
- Boxuje za: výchovné a tudíž nudné obchody s hračkami
- KO: spousta odrovnaných opilců, kteří si s ním začali v hospodě
- Divize: kategorie lehčí než voda
- Tituly: druhý nejzajímavější kus pravoúhlého dřeva roku 1984

V ČERVENÉM ROHU...
- Jméno: Mr. Vetřelec
- Předchozí zápasy: s každým na koho narazil
- Boxuje za: ochutnávku lidských vnitřností
- KO: Ripleyová, i když ta to pořád nechce uznat
- Divize: mutantská xenomorfní biomechanoidní váha
- Tituly: nejúspěšnější dárce krve roku 1979

PUSŤTE SE DO SEBE...

Místo: Japonsko. Prostředí: partie v dominu. Miloš Zeman má tvídový oblek. Libuše Benešová září v saténu. Mr. Domino stojí v čele davu. Dovnitř vpadne nečekaně Vetřelec. Z kostí stvořená potvora zasyčí a skočí na nežívou dřevěnou podlahu. Zuby se utkají s borovicí.

„Ayeeeee," vykřikne banánová hlava. „Ulomil jsem si zub." Galaktická potvora přeletí za pomoci svého ocasu přes místnost k Mr. Dominovi. Jak lze tušit, přistane v pohodě na podlaze.

„K čertu," odfoukne si Vetřelec. „Jak mám s vámi bojovat?" Domino stále jen sedí. Pak Vetřelec šlehne zuby po Benešové a rozmasakruje jí při tom bradu. Zemanovi vypadají vlasy a šlápne nechtěně příšeře na ocas.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁÁÁ...

Domino. Oslavuje u pizzy. Bum bum.

KDO JSOU K ČERTU TI: EIDOS INTERACTIVE

ROK ZALOŽENÍ: 1990
SÍDLA: Wimbledon (UK), San Francisco (USA), Hamburg (Německo), Paříž (Francie)
POČET ZAMĚSTNANCŮ: asi 500
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Charles Cornwall (hlavní výkonný ředitel), Ian Livingstone (výkonný předseda), Mike McGravey (hlavní provozní referent), Jeremy Smith (vedoucí ředitel Core Design)

HISTORIE: Eidos začala na počátku devadesátých let jako soukromá na nové technologie zaměřená společnost s pouhou hrstkou zaměstnanců. Od té doby prošla dramatickým procesem transformace a proměnila se do současné podoby odlišné, všestranně zábavní a technologické skupiny zaměstnávající téměř 500 lidí.

V říjnu roku 1995 byla dokončena první řada projektů a investic. Ke společnostem, které od té doby získala, patří The Domark Group, Simis, Big Red Software a Centregold (spojující Core Design a US Gold). Dále byly do stáda připojeni ještě Glassworks a Naked Records podle programu získávání menších akciových podílů nebo podepisování podílů na exkluzivních výrobcích s množstvím studií vývoje her, mezi které patří ION Storm, Hothouse Creations, Trigon a Innerloop. Eidos Interactive jsou vydavatelským deštníkem, pod kterým operují všechna zmíněná vývojová studia. Podařilo se jim získat několik vývojových týmů nebo menší akciové podíly a stejně tak podepsat podíly na exkluzivních výrobcích s mnoha firmami v branži vývoje her.



Eidos Interactive Inc, San Francisco, a Eidos Interactive Limited, Londýn, jsou podniková vývojová studia, která se specializují na hry role-playing (RPG), manažerské hry a strategické tituly. Britské studio je odpovědné za *Deathtrap Dungeon.* Hra je založená na sérii knížek Fighting Fantasy, kterou napsal předseda Ian Livingstone a jíž se po celém světě prodalo 15 milionů výtisků.

SOUČASNOST: Podřízená vývojová studia Eidosu odpovídají za mnohé playstationové hity. Core Design je pravděpodobně nejplodnějším softwarovým tvůrcem v Británii. Byl založen před devíti lety a vytvořil již přes 50 titulů ve všech hlavních formátech, od titulů pro 8bitové stroje až po některé hity 32bitového trhu. *Tomb Raider* a jeho následovník *Tomb Raider 2* se prodali již ve více než šesti milionech kopiích na PlayStationu i PC a jsou tudíž jedním z nejlépe prodejných videoherních titulů v historii. Lara Croft, hvězda hry, se objevila na předních stranách více než osmdesáti novin a časopisů po celém světě. Core také vyrobil oblíbený *Fighting Force.*

Pumpkin byl založen v srpnu 1996 Jimem Bambrou (bývalým šéfem designu v Microprose) a Nickem Cookem (bývalým výtvarným ředitelem v Microprose). Pumpkin se specializuje na strategické hry s akčním dějem, které kombinují nejmodernější grafické efekty se svižnou hratelností, vysoce propracovanými systémy umělé inteligence (AI) a svižnými videosekvencemi. Právě pracují na *Warzone 2100,* akční realtimové strategické hře.

Hothouse byl založen v roce 1996 Martinem Carrem, Robem Davisem a Peterem Morelandem. K jejím úspěchům patří populární řada *X-Com.* Mezi ostatní vývojové společnosti, v nichž mají Eidos akciový podíl, patří Silicon Dreams, výrobci *Olympic Soccer* a *World League Soccer.*

PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



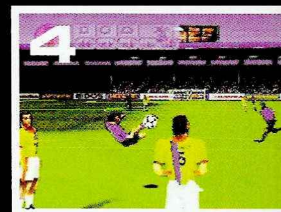
TOMB RAIDER
Úplně první výlet Lary Croft za dobrodružstvím, který ji představil jako novou herní hvězdu. To byla revoluční věc.



TOMB RAIDER II
Lara je zpátky. Je větší, lepší a naštěstí se rozhodla pro toho samého krejčího. Velmi dobrá zpráva pro mladé uhrovité puberťáky.



DEATHTRAP DUNGEON
Meče, magie a čarodějské bradky. Hra, která byla trochu ve vleku série *TR,* nicméně dokázala zaujmout svou pěknou atmosférou a četnými rébusy.



WORLD LEAGUE SOCCER
Kraťasy ušpiněné od chlorofylu a rozrytá půda znamenají, že se buď piknikové odpoledne trochu vymklo z rukou, nebo to, že je čas na fotbálek. My tvrdíme to druhé.

CO SE PRÁVĚ **CHYSTÁ**



TOMB RAIDER III
Je zpátky a ještě náročnější. Další sexy exhibice od první dámy PlayStation. Ale snad nejen to. Všichni pevně věříme, že to bude stejně skvělá hra.



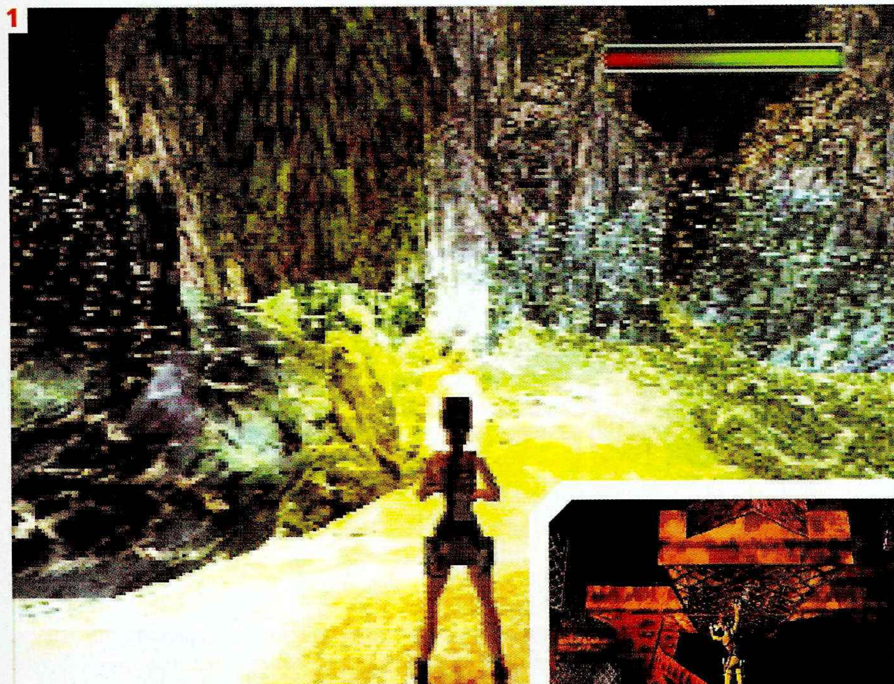
NINJA: SHADOW OF DARKENESS
Plíže se v černých elastických kalhotách, hráč rezavým nožem podřezává lidem ohryzky. Ještě tu jsou nějaké hlavolamy.



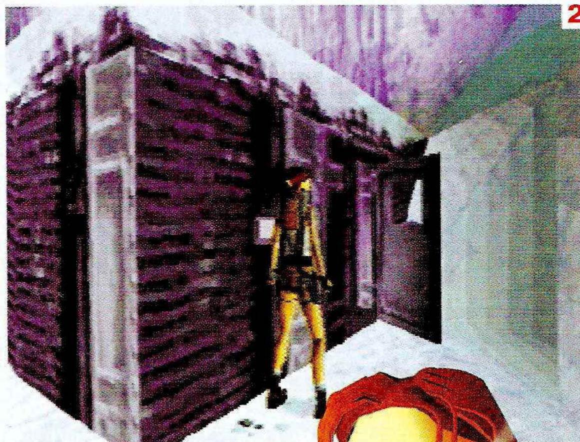
OMIKRON: THE NOMAD SOUL
3D zábava opět ve stylu *Tomb Raidera,* ale s hloubkou *FFVII.* Odehrává se v prostoru zvaném Phaenon, takže se může stát patrně cokoliv.

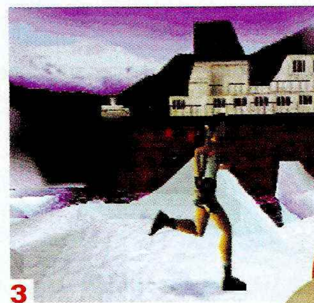


URBAN CHAOS
Bojování a prozkoumávání světa v době před tisíci lety a, jak jinak, ve třetí osobě. Hra evidentně obsahuje déšť, mlhu, sníh, noc a kupodivu i den.









[1] Nové světelné efekty v plné parádě. [2-3] Nový engine umožňuje Laře zanechávat stopy ve sněhu,... [3] ...šplhat a ručkovat.



TOMB RAIDER 3

Třetí akce Lary se zdá být nejlepší.

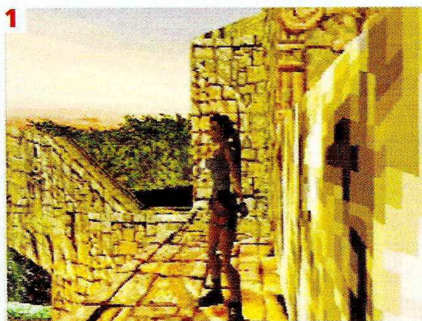
PROFIL



Troy Horton

- **Zaměstnání:** producent
- **Popis práce:** Objednávání pizzy, číny, ovoce atd., když tým pracuje do noci.
- **Vliv na tuto hru:** Pochopitelně především předchozí dva tituly, ale hlavně první díl a také věci, které jsme viděli v jiných hrách, ale místo abychom je slepě kopírovali, snažili jsme se na nich postavit něco nového.
- **Oblíbená hra:** Můj oblíbený playstationový titul je *Soul Blade*, stále se prostě musím dívat na ten úvodní videoklip. V současnosti se mi také hodně líbí *Circuit Breakers*, režim pro čtyři hráče, je to taková legrace.

Styl: 3D akční adventura
Distributor: Eidos
Výrobce: Core Design
Datum vydání: konec listopadu





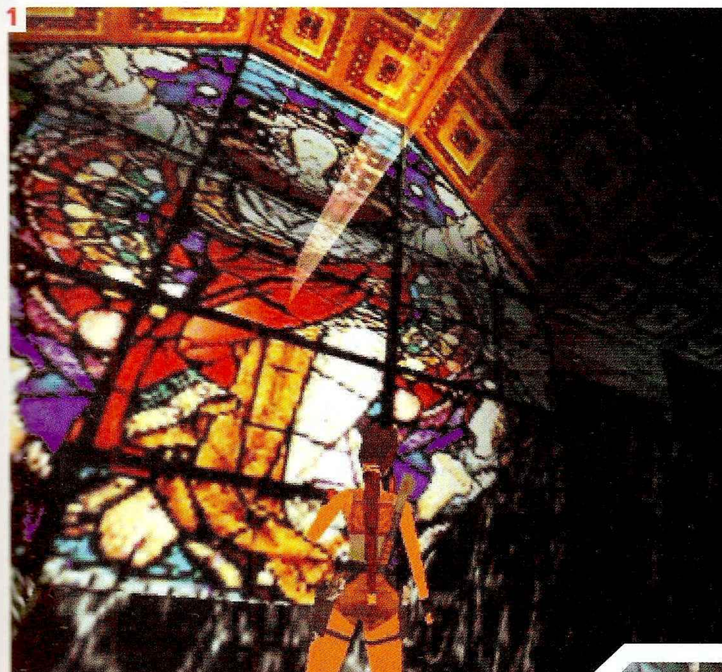
[1] Možná nevypadá odlišně, ale při hře tomu tak skutečně je. [2] Úrovně se otevírají do rozlehlých prostor, přičemž, ačkoli máte východ stále na očích, zdá se téměř nedosažitelný...

Věštit, co bude největším playstationovým hitem roku, je poměrně snadné: prostě napíšete vedle sebe slova *Tomb Raider* a číslovku 3, přesně v tomto pořadí, a pak je přečtete. Lara běhá, skáče, poskakuje, plazí se a šplhá ve svém novém dobrodružství. Stejně jako v *Tomb Raider 2*? Ne tak úplně, říká producent Troy Horton...

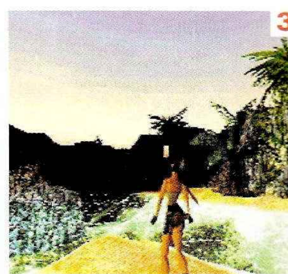
Takže, co by jste řekl lidem, kteří si myslí, že *Tomb Raider 3* je další pokračování v zavedené řadě?
Co se týče řady *Tomb Raider*, je tato hra hratelně a graficky zdaleka nejlepší. Předchozí tituly byly tak dobré, jak to jen tehdejší možnosti dovolovaly. Díky postupujícímu vývoji technologie jsme byli schopni zdokonalit grafickou stránku ještě více. Playstationová verze poprvé běhá v hi-res, engine se dočkal optimalizace, takže chodí rychleji, a Lara vypadá díky nové animaci a modelování mnohem lépe. A také, což je možná vůbec nejdůležitější, značného zdokonalení se dočkala i umělá inteligence. Zaútočí-li Lara na nějakého nepřítele, ten může utéct a přivolat si kumpány, kteří si na ni počíhají ze zálohy. Dále jí nějaká jiná postava může ukázat východ ven nebo se naopak může rozběhnout a východ uzavřít, takže si Lara bude muset hledat jiný východ.

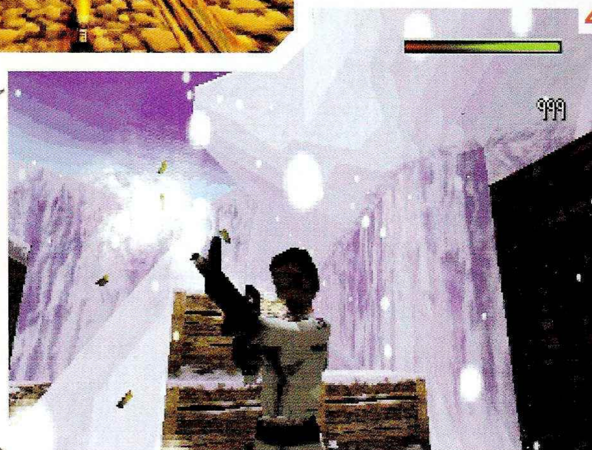
Má tato hra něco, co předchozí hry nemají?
Playstationové rozlišení na našem posledním produktu je 512 na 240 pixelů na obrazovku. Obě předchozí hry byly 320 na 240. Jak vidíte, je to velký rozdíl, který okamžitě poznáte, když celou věc spatříte na vlastní oči. Zároveň se nám podařilo kombinovat používání prostředí s prvky umělé inteligence, což tu dříve také nebylo.

[1] Jedna z vitráží při pohledu zevnitř katedrály sv. Pavla v Londýně. [2] Před Larou se neschová ani komůrka - směle do toho! [3] Hezká pláž. [4] Studený sníh. [5] Halóóó! Je někdo doma?











O co tedy jde Laře tentokrát?
Nechci toho prozrazovat příliš, ale v příběhu jde v podstatě o to, že před miliony let do země narazila kometa a zapříčinila vyhynutí dinosaurů. Uprostřed této komety se nalézal vysoce radioaktivní kámen. Ten představoval téměř neomezený zdroj síly, ale stejně tak velice zvláštně působil později na lidi, kteří s ním přišli do styku. Tuto skutečnost objevil před mnoha lety slavný dobrodruh a tématu se chytili i moderní vědci, a to tehdy, když jeho záznamy objevili v lodním vraku na oceánském dně. Laru najal její starý známý (jeden z oněch vědců), aby mu pomohla najít všechny chybějící kousky kamene, které jsou v současné době roztroušené po celé zemi.

Kde se jednotlivé úrovně odehrávají?
Na každém místě se odehrávají různé úrovně. A místa jsou: Indie, Antarktida, Jižní Pacifik, Londýn a Nevada.

Kolik má hra úrovní? Obsahuje rovněž tréninkovou úroveň?
Celkem je zde 15 úrovní plus Lařin domov. Pro ten plánujeme speciální překvapení.

Povíte nám něco o nových vozidlech? Kde je máme hledat a co všechno Laře umožňují?
Tak v Jižním Pacifiku je například kajak, část úrovně se odehrává v peřejích. V Indii má k dispozici kolo, na němž asi zažije pěknou honičku, pak ještě narazí na důlní vozík, no a v Londýně ji čeká něco na způsob malé ponorky...



A co takhle její nové schopnosti?
Disponuje nejrůznějšími novými chvaty a zbraněmi. Může šplhat jako opice, plazit se, potápět se, sprintovat, pochopitelně dokáže používat všechna vozidla i všechny chvaty z *Tomb Raidera 2*.

Jsou zde nějaké obzvláště pozoruhodné prvky týkající se hratelnosti, například nějak využívající nové Lařiny schopnosti?
Nové prvky se týkají hlavně interakce s prostředím, jejích nových chvatů a využití nově pojaté umělé inteligence. Při kombinování všech těchto prvků museli tvůrci jednotlivých úrovní přemýšlet o struktuře prostoru mnohem více než obvykle. Lidi patrně překvapí celá řada nových věcí.

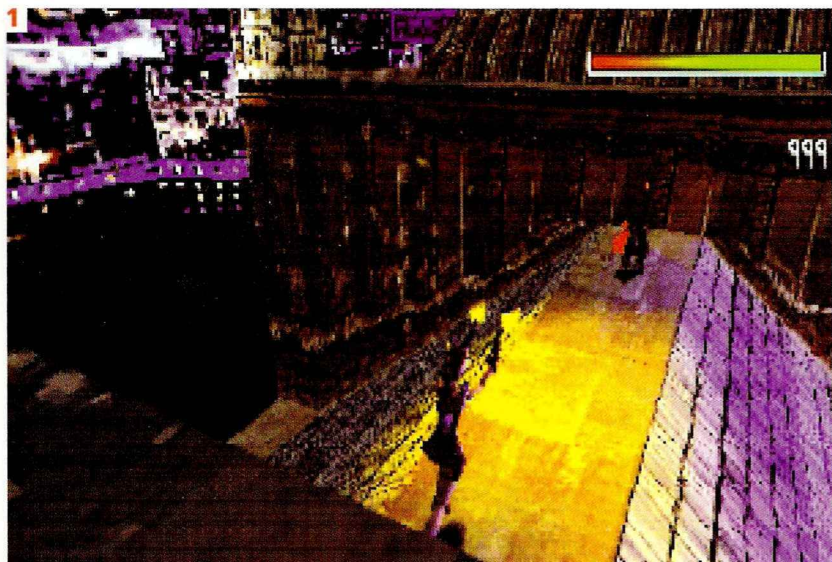
Je možné si hru kdekoli uložit? Nepřišlo vám, že ji to činí příliš snadnou?
Ukládání hry bude tentokrát jiné, než tomu bylo u předchozích verzích. Máte pravdu, že v *Tomb Raiderovi 2* to bylo příliš jednoduché, na druhou stranu velké množství lidí s tím bylo naprosto spokojeno. U *Tomb Raidera 1* byl

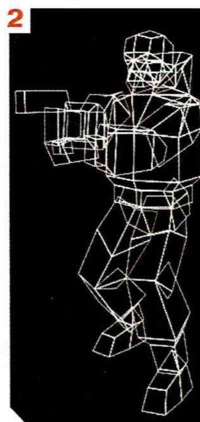




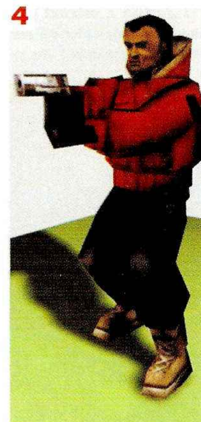
[1] Kolem Lary burácí pěnící peřeje. Kdyby tak měla kajak... [2] Lara si vychutnává večerní procházku.

TOMB RAIDER 3



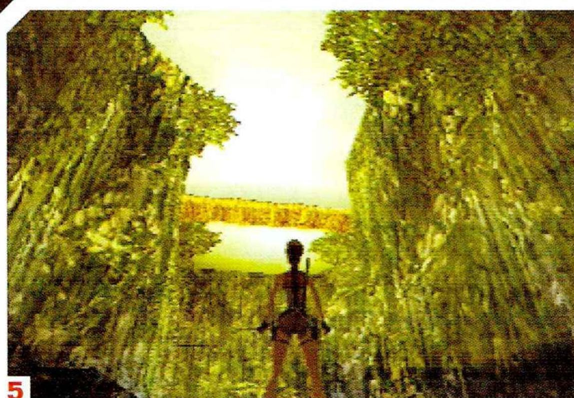






[1] Šarvátka s pistolemi ozbrojenými útočníky na střeše katedrály sv. Pavla. [2-4] Tentokrát jsou postavy propracované do detailu. A díky nové polygonové technologii již neuvidíte výpadky. [5] Jak si teď myslíte, že se tam Lara dostane? [6] Počkejte, až uvidíte efekt tekoucí vody.





systém ukládacích krystalů skvělý, neboť člověk musel mnohem více přemýšlet o tom, co udělá. Právě k tomuto prvku napětí se chceme vrátit, ale chystáme se to udělat přeci jen trochu jinak. (Mezitím jsme zjistili, že budou existovat dvě volby pro hraní hry: normální a snadná. V první z nich potřebujete krystaly (nebo jim podobné věci), ve druhé můžete hru uložit kdekoliv - PSM.)

Je pravda, že nová hra nabízí spíše návrat k starému průzkumovému ladění prvního dílu? Copak se vám nelíbilo akční střílení ve druhém díle?
Boje byly v *Tomb Raiderovi 2* opravdu skvělé, ale asi nejsou tím, o čem tato hra má být. Tento prvek zůstal v určité míře zachován, ale tentokrát je zde přeci jen více puzzlů. Atmosféra jednotlivých úrovní bude taková, že do sebe hráče přímo vtáhne a přivede jej k tomu, že bude chtít úrovně náležitě prozkoumat. Skrze jisté sekce povedou alternativní cesty, které budou celou záležitost ztěžovat či ulehčovat. Pochopitelně obtížnější cesty vám po jejich projití poskytnou větší uspokojení a je více než pravděpodobné, že získáte i větší odměnu. (Úrovně, místo toho aby kopírovaly lineární strukturu předchozích dílů, se spíše rozvětvují, takže si můžete vybrat, na kterou cestu se vydáte a pak si můžete při dalším hraní vyzkoušet další části hry - PSM.)

Která součást hry je nejlepší?
Je tam toho mnoho, každý se činil, jak nejlépe mohl. Nepovažuji žádnou součást hry za úplně nejlepší, ale pokud byste naléhali, pak bych si patrně vybral střílení s raketometem. No a také samozřejmě ona umělá inteligence, o které jsem toho tolik namluvil.

Proměnila se nějak Lara?
Je to nový model. Kromě zcela nových animací stojí za zmínku skutečnost, že její polygonový model je v *TR3* mnohem vyšší. Obdivovatelé se mohou těšit také na novou garderobu. (A díky jemnější animaci a mnoha novým detailům vypadá velmi realisticky - PSM.)

Stojí za hrou nový tým, nebo je to stále ta stará parta?
Je to úplně nový tým, a talentovaná individua, které se v něm vyskytují, vytvořila z hry úchvatnou záležitost. S novou partou přichází nové nápady, a to má pak obrovský efekt na proces vývoje.

Která část vývoje hry vám způsobil nejvíce trápení?
Starý systém polygonů prostředí byl založen na krychlích, toto bylo změněno, takže v současnosti jsou úrovně kresleny trojúhelníkovitými nepravidelnými mnohostěny. To vytváří mnohem přirozenější a hladší vzhled. Nejobtížnější bylo zařídit, aby tyto trojúhelníky fungovaly organicky.

Core Design: hezké místo nebo peklo na zemi?
TO NEJLEPŠÍ!







[1] Jak se sem jenom dostala ta veliká loď? [2] A co zlého číhá uvnitř? Raději si připravte bouchačky...

PSYBADEK

Žádné závody, žádná plošinovka - ale obojí. *Psybadek*: nová herní odrůda?





[1] Fakt divná věc - tenhle psybadečí byznys. [2] Tratě v sobě skrývají spoustu miniherních odboček.



Styl: závodní/plošinovka
Distributor: Psygnosis
Výrobce: Psygnosis
Datum vydání: listopad

Vezměte skateboard či snowboard, postavte na něj nějaké nemožně moderní, řádně deformované děti a pak to celé pošlete dolů po nějakých křivolakých trasách plných power-upů. Hra jako žádná předtím. PSM sonduje, o co jde...

Popište nám *Psybadek* 100 slovy.

Psybadek se točí kolem party šílenců, pohodových postav ve stylu manga, v jejichž čele stojí Xako a Mia. Surfují krajinou na svých vznášedlových prknech ve vysokých rychlostech. Můžete si vybrat jestli budete hrát s mužskou nebo ženskou postavou; cílem je prosurfovat čtyřmi různými světy (led, džungle, poušť a podsvětí) a přitom zachraňovat přátele unesené zlým Krakkenem. Motiv vznášedlového prkna je pro celou hru základem; po zvládnutí proměnlivého dynamického ovládacího systému, musíte proplout 38 úrovní. Obsahuje prvky závodění, střílečky a plošinovky a je plná různých předmětů a hlavolamů.

Proč to bude nejlepší futuristická skateařská hra na světě?

To není skateařská... Je to vznášedlová hra! Je skvělá především díky rozmanitosti, kterou hráči nabízí: obsahuje prvky závodění, plošinovky, střílečky i logiky - tak přináší dokonalý herní zážitek. Má skvělou hudbu, vynikající postavy, bohatou grafiku, fantastické překážky a přirozený ovládací systém.

Jsou v ní nějaké významné nové prvky hratelnosti, kterými *Psybadek* vyčnívá z davu?

Psybadek nabízí mnohem více rozmanitostí než cokoliv, co jsem kdy hrál. Má vznášedlo, skvělé postavy, úžasnou hudbu a spoustu pohodových prostředí.

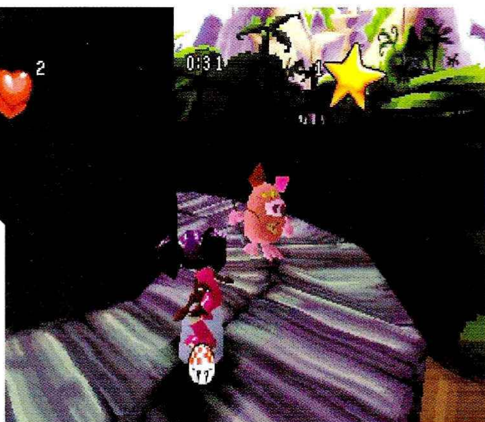
Je to tedy plošinovka plus závodění?

Je to směs žánrů, ale pokud cítíte potřebu ji zaškatulkovat do jednoho, pak je označení „vznášedlová akční adventura" mlhavě uspokojivé tak, aby pojalo její nejvýznamnější prvky. Objevuje se tu závodění, kdy jezdíte po rozmanitých okruzích, část rychlé a šílené střílečky, plošinovky a řešení hlavolamů. Máme dokonce prémiovou úroveň podobnou *PaRappa The Rapper*, kde narazíte na rapový souboj.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekl.

Banány jsou, nehledě na to, jak dlouho se na ně díváte, vždy žluté.





[1] Vznášedlové prkno umožňuje hladké překonání jakéhokoliv terénu. [2] Pozor na prasátko s medailí.

PROFIL



Phil Gaskell

■ **Povolání:** producent

■ **Popis práce:** Dávám dohromady lidi, koordinuji úkoly při vytváření hry, dávám pozor, aby vytvarníci a designéři a programátoři věděli, co mají dělat a kdy to dělat, a podílím se také na všech ostatních věcech, které nezapadají do úkolů designérů, vytvarníků a programátorů, jako je organizování překladů textů, licencování hudby, zajišťování materiálu a potřeb, zprávy pro vedení atd.

■ **Historie v oblasti her:** Je to moje první hra v roli producenta, ale pracoval jsem tři roky pro SCEE jako asistent manažera.

■ **Vlivy na tuto hru:** Myslím, že nás ovlivnila spousta her. Vždycky dáváme pozor na to, co vyrábí konkurence, ale také v hrách sledujeme prvky o nichž si myslíme, že nebudou fungovat, a pokoušíme se z těch chyb učit. Skvělý systém je toho příkladem: chtěli jsme systém jednoduchý k používání, který nevyžaduje obouručné stlačování tlačítek, a myslíme si, že jsme uspěli tam, kde se to ostatním boardovým simulátorům nepodařilo.

■ **Oblíbená hra:** Mezi moje stálé favority patří série *Wizball*, *Impossible Mission* a *The Last Ninja*. Ze současných playstationových titulů mě nejvíce zaujaly PaRappa a Tekken 3.





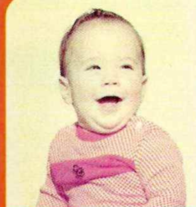


[1] Režim pro čtyři hráče umožňuje všechny typy zábavy typu „podrž mi ho". [2] Smrtelně vážná hra, že jo? [3] Tenhle se nekamarádí s nikým.

THRILL KILL

Zcela jasně ta nejhnusnější a nejzvrácenější bojovka, jaká se kdy objevila.

PROFIL



Harvard Bonin

- **Zaměstnání:** producent
- **Popis práce:** Řídit tým, plus práce spojená s uvedením hry na trh.
- **Historie na poli her:** PlayStation: *Hercules, Grid Runner*. SNES: *The Jungle Book*; PC: *Zone Raiders* a několik dalších.
- **Vliv na tuto hru:** *Tekken, Virtua Fighter, Mortal Kombat, Bloody Roar*. V současné době mě nejvíce ovlivňují mé vlastní černé můry. A to již nemluvím o svých 69 dalších já.
- **Oblíbená hra:** No, vždy se mi líbily ty obtížnější... *Space Dungeon* jsem míval opravdu rád, když jsem ho hrál na svém Atari 1500. Rovněž se mi líbil *Wizard of War* v automatové verzi.

Styl: bojovka
Distributor: Virgin IE
Výrobce: Paradox
Datum vydání: říjen

Natáhnout někomu pěstí do obličeje je velice nespolečenský akt, tedy alespoň většinou. Ale co když je vaším oponentem zvrhlý deformovaný ďábel na chůdách? Co když vás chce zbičovat domina v úboru laskavé zdravotní sestry? O těchto dilematech si s námi povídal Harvard Bonin...

***Thrill Kill* - úplně něco jiného, než všechny ostatní bojovky, že?**
Naprosto souhlasím. Režim až pro čtyři hráče, masakr přímo před očima... hra je v tomto ohledu naprosto nekompromisní.

Simultánní boj čtyřech hráčů, to je na PlayStation, pokud se nemýlím, něco úplně nového.
Já tedy o žádné jiné nevím. Existovaly bojovky pro více hráčů, ale nebyly ryzí (pokud souhlasíte, že *Thrill Kill* je ryzí bojovkou).

Vsadím se, že vám to dalo pěkně zabrat.
Ani si to nedovedete představit. Režim pro více hráčů je diametrálně odlišný od všech konvencí existující v režimu pro dva hráče. Například jak se postavit tváří v tvář jednotlivým postavám? Ale myslím si, že se podařilo udělat rozestavění borců i ostatní věci dosti jednoduché a intuitivní tak, aby se to dobře hrálo. To byla ostatně při vývoji hry naše hlavní priorita. Vycházeli jsme ze zkušenosti, že když se uvede najednou příliš mnoho inovací, hrozí, že se hra v tom zmatku ztratí.

Povězte nám něco o těch postavách, je to asi pěkná cháska, že?
No, pochopitelně nám modelem stáli blízcí přátelé. Kolik ninjů jste v životě potkal? Vsadím se, že moc asi ne. A znáte nějaké dominy? Asi hodně (jenom o tom nevíte).
A v tom je celá věc. Naše postavy můžete potkat kdekoliv, například v zšeřené aleji. Neříkám, že byste o to měli zrovna stát.





[1] Přesně ten typ holky, jaký by se vaší matce nelíbil. [2] Boj se odehrává v nejrůznějších typech hrobek, jam a pekelných mučíren. Vytříbený vkus.





[1] Bůh ví, jak se tento speciální chvat jmenuje, vsaďte se, že to je něco odporného. [2] A ještě jednou, aby se to náhodou nepletlo.

Hra nepoužívá konvenční ukazatele energie. Povězte nám, jak tedy funguje.
Nabyli jsme dojmu, že běžné bojové hry vlastně vedou hráče k tomu hrát defenzivně, což je přímý důsledek systému životní energie. No, a my jsme chtěli naopak podpořit přímou agresi, takže jsme celý systém postavili na hlavu a hráč dostává bonusy energie za každý úspěšný útok. Hráč může získat i tzv. Kill Charge, což mu umožní vyřídit okamžitě kteréhokoliv jiného hráče a odstranit ho tak ze hry.

Jsou zde nějaké speciální chvaty?
Mé oblíbené jsou Belladonin „Crotch Crush" a Violetin „Miner 69er"...

Co je nejlepší součástí hry?
Hra je skutečně skvělá hned na několika místech, ale mám pocit, že úplně nejlepší nakonec je situace, když se všichni čtyři hráči srazí najednou a snaží se ze sebe vytlouci duši. To je prostě skvělá zábava.

Na jakých hrách pracoval váš tým v minulosti?
Hlavní programátor pracoval na amigácké verzi *Pit Fightera* a také dělal na *Brutal Sports Football*. Někteří z ostatních kluků pracovali na hře *Blackthorne*.

Jestli se nepletu, je hra spíše z rodu *Mortal Kombat*/*Bio Freaks* než třeba *Tekken*/*SF EX + Alpha*. Myslíte, že zapálené příznivce bojovek ještě dokážete něčím novým nadchnout?
Co se týče atmosféry hry, máte rozhodně pravdu. Ale *MK* je už dnes spíše k smíchu, *Bio Freaks* je typem futuristického krvavého spektáklu. *Thrill Kill* je v porovnání s těmito hrami cestou na neprozkoumané území. Je to hra temná, zvrhlá, zrůdná a prostě ve všech ohledech zlá. Máte se čeho bát, čeká vás totální hrůza.

V kontextu žánru bojových her dokáže hra nabídnout tolik nových věcí, že jsme přesvědčeni o kladném přijetí minimálně ze strany nejtvrdších příznivců bojovek. Skutečnost je taková, že ti nejoddanější fanoušci *Tekkena*, *SF* nebo *MK* jsou spíše znudění - jsou to ženáči a mají jednu svou oblíbenou hru. *Thrill Kill* je pro ně něco jako nová žena. Ale nemyslíme si, i když je *TK* takhle sexy, že by měli vykopnout svoji první manželku ze dveří. My máme rádi ostatní bojovky, ale chceme jim nabídnout něco s nepoznanou chutí a doufáme, že se staneme alespoň milenkou.

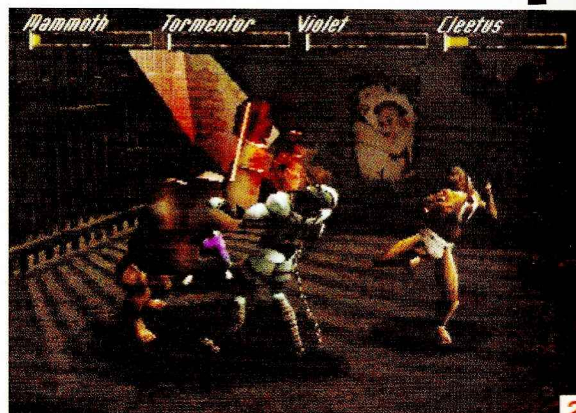


Předpokládá se tvrdá cenzorská reakce na *Thrill Kill*. Jak jste na to připraveni?
Jsme smířeni s tím, že jak v Americe tak v Evropě bude *Thrill Kill* omezen nejvyšší možnou věkovou přístupností.

Inspirovali jste se nějakým skutečným zážitkem i ve hře?
Kéž bych měl tak pestrý život. Naše životy se vlastně odehrávají ve zdech úplně obyčejných kanceláří. Nebo na výstavách typu ECTS, kde se vykecáváme s vámi novináři. Díky za inspiraci, hoši.









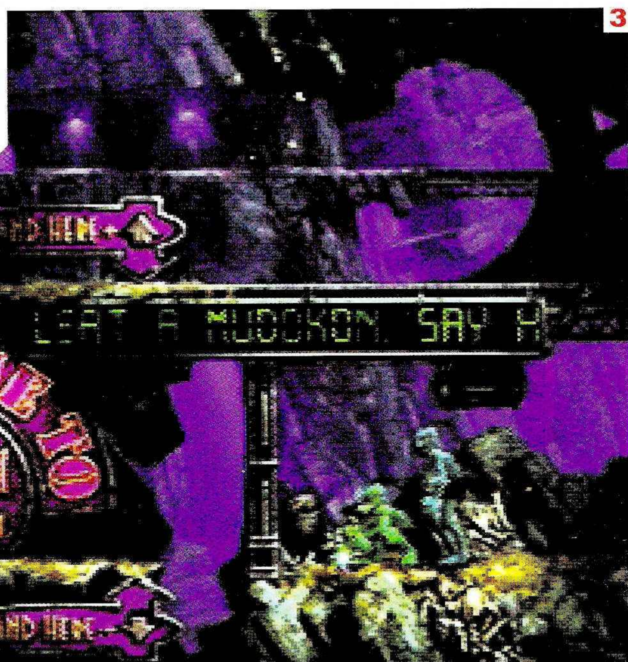
[1] Celé tohle násilí a šikanování přinese jistě zásahy ze strany cenzury a označení do 18 nepřístupné. To jen abyste neříkali, že jsme vás nevarovali. [2-3] Další sadomasochistická chuťovka.



Svět, kde by zívání bylo zbraní a oheň byl lepkavý, by byl asi nějak divný. Možná, že se v *Abe's Exoddus* promění i starý známý Abe...







[1] Stejně jako v *Oddysee*, i zde vám hra napoví, jak řešit určité problémy. [2] Ty, kdož vstupuješ, zanechej veškerých nadějí. [3] Díky grafickým detailům se do Abeho okamžitě znovu zamilujete.

Wycliff, Taggart, Rambo, Žižka. Mnoho je hrdinů. Abe je dalším z nich. Ale i když nemá mozek jako Einstein, obličej jako Valentino a tělo jako Schwarzenegger, pořád je ještě mnohem víc než všechny zmíněné archaické vykopávky. Je to prostě Abe. Ano, ten koktavý tvor s nedostatkem spánku, ten, kdo vypouští větry. Ten v Exodu.

Pro ty, kterým to ještě nedošlo: Abe je již playstationovou legendou. *Oddworld: Abe's Oddysee* (9/10) se stal velkým hitem, a to jak z hlediska kritiky, tak z hlediska oblíbenosti u veřejnosti. Důvodem bylo, že hra dokázala vnést do antikvovaného dvojrozměrného světa plošinek závan svěžího vzduchu. A jelikož mnozí fanoušci již začínali vykazovat abstinenční příznaky, je logické, že Abe je zpět.

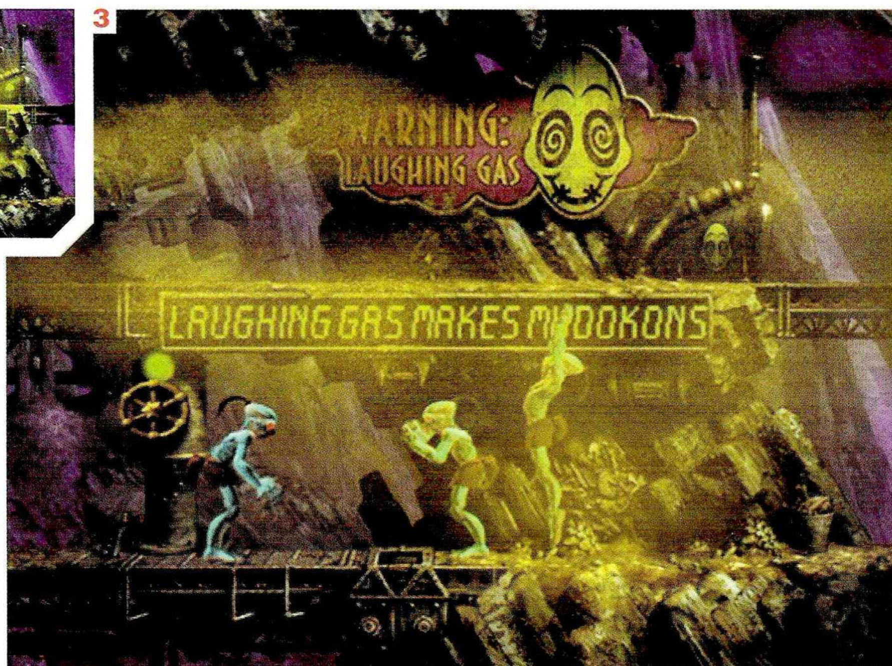
NA ODDWORLDU SE NA MUDOKONY POHLÍŽÍ NE PODLE JEJICH MORÁLNÍCH VLASTNOSTÍ, ALE JAKO NA NÁPLŇ DO SENDVIČE.

Abe je z rodu Mudokonů - tj. klidné, mírumilovné, plešaté rasy. Avšak naneštěstí došlo v Oddworldu k tomu, že se na Mudokony pohlíží ne podle jejich morálních vlastností, ale jako na potenciální náplň do sendviče. Mudokonové jsou otroci. Neplacená pracovní síla. A také večeře, když není nazbyt. Na životy Mudokonů přinesli tuto pohromu Glukkoni. To je obávaná rasa válečníků, jejichž krutosti se vyrovná jenom jejich touha po doutnících. Disponují armádou Sligů a jiných

■ VÝROBCE:	**Oddworld Inhabitants**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Spojené státy**
■ DISTRIBUTOR:	**GT Interactive**	■ STYL:	**2D plošinovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**







[1] Na dvojrozměrnou hru to je síla. [2] Plyn vyvolávající smích Mudokony zblbne. [3] Musíte je plácnout, a vše bude v pořádku.

strašlivých potvor, které vyvolávají v Mudokonech hrůzu a vedou je k naprosté podřízenosti.

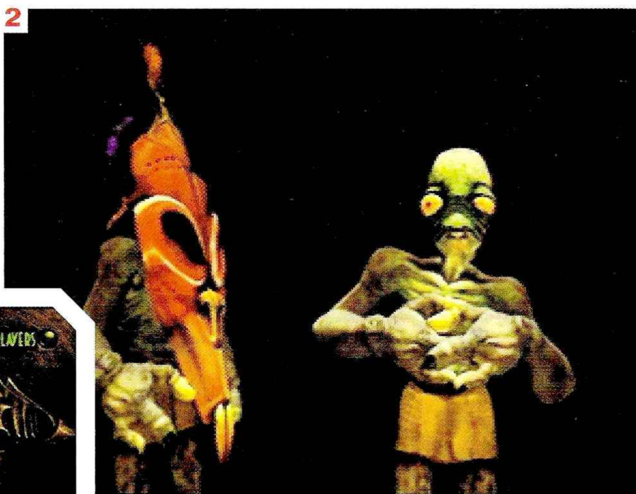
V předchozím dílu Oddworldu se Abemu podařilo uniknout z Rupture Farms (továrny vybudované za účelem přeměňování Mudokonů a jiných nebohých tvorů v lahodné masové záviny) a zachránit 200 příslušníků své rasy. Děj v *Exoddu* pokračuje právě od tohoto okamžiku. Zatímco je Abe oslavován jako hrdina, šaman jej praští omylem do hlavy, takže spadne z pódia a upadne do krátkého bezvědomí. A právě tehdy má vizi. Objeví se tři duchové Mudokonů a žádají Abeho, aby navštívil Necrum, staré mudokonské město mrtvých. Je totiž zjevné, že Glukkoni vykopávají kosti mrtvých Mudokonů a používají je jako hlavní složku velmi návykového nápoje zvaného SoulStorm Brew. Naneštěstí pro duchy se z vykopaných Mudokonů stávají Mudombies. A jelikož ti se potulují všude kolem, duchové nemohou nalézt klid. Avšak celá věc zde nekončí. Ve fabrice, kde vyrábějí Soulstorm Brew, používají ještě jednu zásadní přísadu, a tou jsou slzy Mudokonů. Aby získali co nejvíce vzácné tekutiny, věší Glukkoni Mudokony na háky a pouštějí jim do hlavy elektrický proud. Tito chudáci pak musí celý den ronit slzy do připravených nádob, z nichž slzy odtékají přímo do výroby. Pokud na chvilku přestanou, okamžitě dostanou elektrický šok a slzy opět začnou téct. Abeho úkolem je zachránit 200 mudokonských otroků a navždy zlikvidovat továrnu.

Exoddus bude připadat známý každému, kdo alespoň jednou zběžně hrál první díl hry. Produkt začíná videosekvencí znázorňující Abeho cestu do fabriky na výrobu SoulStorm Brew.

MRTVÍ MUDOKONOVÉ SE POUŽÍVAJÍ JAKO SLOŽKA NÁVYKOVÉHO NEALKOHOLICKÉHO NÁPOJE SOULSTORM BREW.

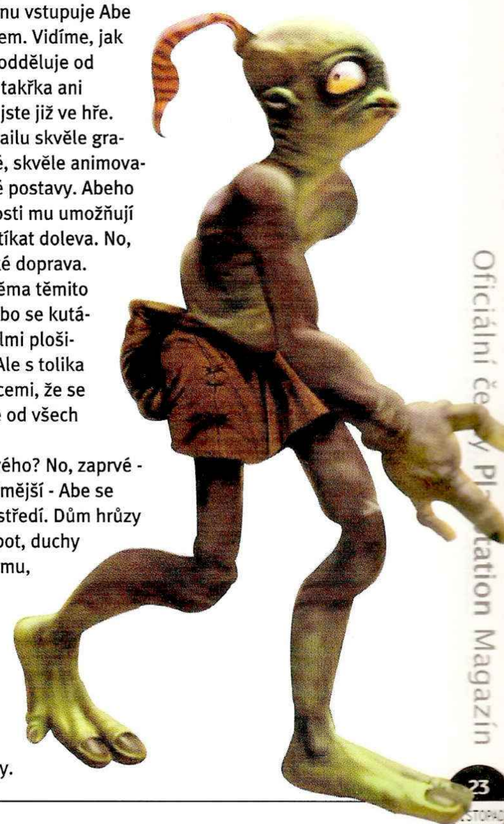
mu. Děj dosahuje vrcholu právě v bodě, kdy na scénu vstupuje Abe se svým doprovodem. Vidíme, jak se klopýtající Abe odděluje od svých kamarádů a takřka ani nepostřehnete, že jste již ve hře. Prostředí je do detailu skvěle graficky propracované, skvěle animované jsou i jednotlivé postavy. Abeho pohybové schopnosti mu umožňují buď chodit nebo utíkat doleva. No, a pochopitelně také doprava. Podobně může oběma těmito směry i skákat. Nebo se kutálet. Nebo plížit. Velmi plošinovkové, že ano? Ale s tolika rozmanitými variacemi, že se významně odlišuje od všech podobných titulů.

A co je zde nového? No, zaprvé - a to je také nejzřejmější - Abe se toulá v novém prostředí. Dům hrůzy jménem Feeco Depot, duchy obývané zdi Necrumu, svět násilí ve Slig Barracks, šílená pekelná soukolí držící celou věc pohromadě a pochopitelně také samotná SoulStorm Brewery.

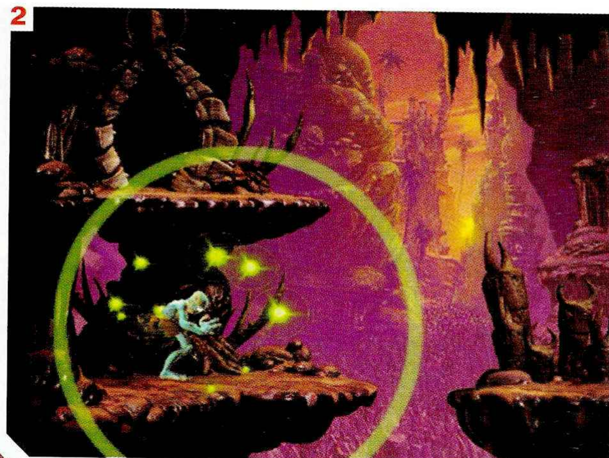




[1] Náš hrdina vypadá na začátku trochu nesměle. [2] Abe se zde nachází na začátku úvodní sekvence.



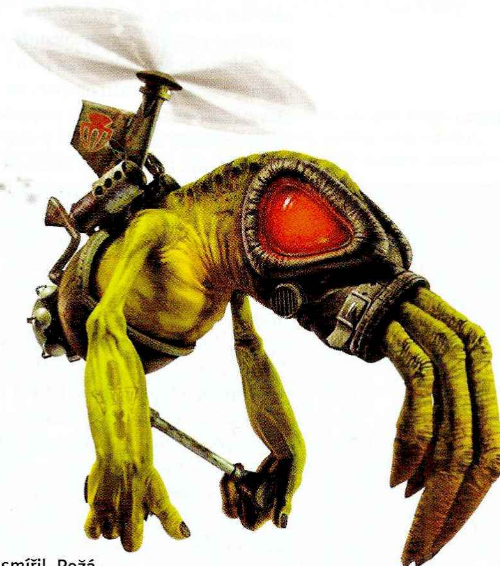




[1] Známý brutální krab. [2] Abeho mentální schopnosti. Hodně podivné. [3] Létající Sligové vás sejmou - při první příležitosti. [4] Nejlepší je prostě a jednoduše utéct.







Na denním pořádku jsou rovněž noví nepřátelé. Fleechové, oživlé mrtvoly Mudombies, Greeteři, Slurgové, Sloggové a mnoho jiných - těchto potvor je fabrika na výrobu zmíněného likéru plná. Ale jedním z nejnovějších rysů v *Exoddu* je charakterizace hlavní postavy. Abe získal, díky soužití se svobodnými Mudokony, více citu. Aby se mu na jeho cestě lépe dařilo v komunikaci, dostal do výbavy nová gamespeaková slova. Není asi třeba nikterak zdůrazňovat, že se mu velice hodí, když musí jednat s labilními soukmenovci. Ti se velice často rozzuří, upadají do depresí, zmatků a někdy se dokonce pokoušejí o sebevraždu. Abe je zde v mnohem větší míře než v minulé hře schopen komunikovat se svými přáteli a ovlivňovat jejich jednání. Jak zdůrazňuje Lorne Lanning, člověk odpovědný za *Abe's Exoddus*: „Postavy mají mnohem propracovanější charaktery. Citové kvality dodávají hře velice humorný rozměr. Působí pak velice živě."

FLEECHOVÉ, MUDOMBIES, GREETEŘI, SLURGOVÉ A MNOHO JINÝCH - TĚCHTO POTVOR JE FABRIKA NA LIKÉRY PLNÁ.

Záhy po začátku hry potřebuje Abe pomoc dvou Mudokonů, aby mohl otevřít dveře. Nejprve je musí uklidnit, a to tak, že je udeří. Pak se jim zase musí omluvit - to aby si je usmířil. Požádá je, aby jej následovali, proplíží se kolem spících stráží a každého z Mudokonů umístí pod jedním kolem, přičemž sám si stoupne pod třetí kolo. Dveře otevřete, když Mudokony požádáte, aby kolem otáčeli, zatímco budete otáčet i vy svým vlastním.

Ve hře je také celá záplava power-upů. Abe se může stát neviditelným, dokáže uzdravovat nemocné Mudokony, stát se hluboko-zmraženým, božským Shrykullem nebo řídit mechanické Engines of Destruction. Je to trochu nechutné, ale také umí pěkně prdět nebo zadržovat své plyny a pak s jejich pomocí vyhazovat věci do vzduchu. Ve hře samotné jsou však mnohem decentnější humorné situace. Třeba pobaví pohled na zpočátku zachmuřeného Mudokona, jak podléhá účinku smí-

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

[1] Abe pobíhá sem tam dokola a dává si pozor, aby neztratil svou bederní zástěrku.
[2] Mudokonové napodobují všechny pohyby svého moudrého vůdce.





JE TO NECHUTNÉ, ALE ABE TAKÉ UMÍ PRDĚT NEBO ZADRŽOVAT PLYNY A PAK S JEJICH POMOCÍ VYHAZOVAT VĚCI DO VZDUCHU.

chopudného plynu a prosí vás, řehtaje se, aby jste ho pořádně zfackovali.

Je zajímavé, že Oddworld Inhabitants považují *Abe's Exoddus* za jakýsi bonus, nikoli za plnohodnotnou novou hru. „Celá idea her Oddworld spočívá v tom, že to bude série pěti her," zdůrazňuje se zápalem Lanning. „Řada začala s *Abe's Oddysee*, druhou hrou pak bude *Munch's Oddysee* - to bude již trojrozměrný produkt, ale objeví se až koncem roku 1999. Třetí hra se bude jmenovat *Squeek's Oddysee* a vaším úkolem bude ovládat najednou Abeho, Muncha i Squeeka. Všechno je to takový jeden obrovský příběh."

Jak tedy tento titul zapadá do tak rozsáhlého scénáře?

„Došli jsme k závěru, že to, co chceme udělat v *Munch's Oddysee*, si bude vyžadovat další generaci konzol (PlayStation 2)," pokračuje Lanning, „avšak přesto jsme lidem, kteří si tolik oblíbili Abeho, chtěli dát něco, aby nemuseli na další pokračování čekat celé věky a navíc si jen kvůli tomu kupovat nový systém. *Exoddus* tedy nebude vlastní součástí celé řady, ale spíše něco jako bonus."



Zatím to vypadá tak, že *Exoddus* bude obsahovat všechny prvky, díky nimž byla původní hra tak populární. A navíc zde budou další možnosti. Hra si vás okamžitě získá. Zda však playstationový trh přijme s otevřenou náručí další dvojrozměrný svět plný skákání - to je otázka, na níž by dokázal odpovědět pouze nějaký televizní detektiv.



Stephen Pierce







[1] Abe to právě koupil natvrdo. Trhající se kov řve bolestí.
[2] Zpívá celá rodina.



NÁZOR

PLUSY

- Svou nádherou hra promasíruje vaše oční nervy.
- Hru snadno pochopíte a jednoduše se i hraje.
- Celá věc je velice elegantní.

MINUSY

- Není to žádný odklon od první verze.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Okamžitě na první pohled uvidíte, že se jedná o velice kvalitní produkt. Vypadá fantasticky a hraje se přímo úžasně. Možná je to ta vůbec nejlepší dvojrozměrná plošinovka: potřebujete ještě nějakou další?

■ VÝROBCE:	King of the Jungle	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive	■ STYL:	3D střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1



B-Movie, pocta sci-fi padesátých let od GT, nepřichází v míru...

Pochybné naladění a zvláštní efekty filmových pokusů padesátých let, jako It Came From Outer Space a Terror from the Stars, představují základní inspiraci pro *B-Movie* od GT. Vytvořením kýčovitých létajících talířů té doby vzdává *B-Movies* hold jejich příšernému dědictví. Jeho 20 úrovňová mise obsahuje únos vetřelci, zničení hlavních pozemních cílů a vrcholnou vesmírnou bitvu.

B-Movie je totální střílečka, kde vystupujete jako poslední naděje Země s hranatou bradou proti vetřeleckým útočníkům. Na hru se díváte zpoza jedné z 12 lodí v nabídce. Každá úroveň je rozdělena na představení mise a likvidaci vetřeleckého nebezpečí v bitvě. Přestřelky jsou přiměřeně rychlé a zuřivé a vaše lodi mají různé možnosti a zbraně. Zabití vetřelci zanechávají kredity, které slouží k vyvinutí ještě silnějších laserů a raket.

Aby dostála tradici béčkové sci-fi, začíná vetřelecká invaze na venkově krádeží několika krav a pak se přenese do vnitrozemí k bojům nad Washingtonem (s pokusem zničit Bílý dům na Den nezávislosti). Když se boj přenese zpět do domovského světa vetřelců, stává se mise v zápletce sevřenější. Na začátku máte zachránit civilisty z rukou útočníků, ale pozdější úkoly zahrnují obranu spadlé lodi útočníků, dříve než ji mimozemští koumalové odtáhnou k výzkumu (odměnou za to dostanete rychlejší loď, nezbytnou pro závěrečný útok).

B-Movie je dobrá napodobenina filmového braku padesátých let a jednoduchý děj skrývá řadu dobře realizovaných misí. Je také pěkně rychlá a kromě toho, že evokuje vzpomínky na staré filmy, tak také připomíná při vší úctě hloupé thrillery a pokleslou automatovou klasiku, jakou je například *Defender*. Pokud si udrží rozmanitost nezbytnou pro upoutání zájmu, budeme ji vídat i nadále.

Steve Merrett



Narážka na film *Den nezávislosti* (není sice z 50. let, ale v pokleslosti si s nimi rozhodně nezadá).









V poctě filmům o vetřeleckých invazích z padesátých let si budete muset prostřílet cestu jak domácím, tak nepřátelským prostředím. Doufejme, že hratelnost v *B-Movie* vám poskytne lepší zábavu než filmy, které jí byli předlohou.







NÁZOR

PLUSY

- Skvěle zachycuje náladu starých filmových béček.
- Rychlá, velmi rychlá.
- Atraktivní design úrovní, velice detailní.

MINUSY

- Prosté střílení jako hlavní prvek hratelnosti.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

B-Movie je dostatečně zábavná a splňuje kritéria pro fanoušky střelby. Je rychlá, v nabídce má spoustu zbraní a její vetřelci se od útoků nenechají odradit. I téma perfektně vyhovuje takové hře. Nicméně příliš jednotvárné dění střílečky se může po několika úrovních okoukat a pak je vše na vzhledu misí, aby se z *B-Movie* nestala jen další šílená a hloupá střílečka.

■ VÝROBCE:	EA Studios	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ STYL:	střílečka s rébusy
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LAPD 2100

I když se EA rozhodli odklonit ohnisko série *Strike* od helikoptér, zůstali ve hře LAPD 2100 věrní stejnému schématu.

Jedná se o střílečku, jejímž základem jsou mise. Vy hlídkujete na zločinem ovládaných ulicích Los Angeles v mechanickém chodítku, které se může okamžitě proměnit ve vznášedlo. Obě jsou vybaveny hrůzu nahánějící výzbrojí schopné utrhnou končetiny člověku ve skafandru nebo vystřelit mocným laserem. Projekt *LAPD 2100* začal pod názvem *Future Strike* jako součást dlouhodobě fungující série. EA celou dobu pilně dohlíželi nad hratelností. Každá mise má mini bossy, které musíte zlikvidovat, abyste mohli pokračovat. Abyste získali nějaký ten power up, musíte řešit neuvěřitelně složité hlavolamy.

Jedním zajímavým rysem je použití stavebního kitu - významné části vaší výstroje, která vám umožňuje stavět zdi, schovávat svou masu kovu za ni a zneškodňovat nepřátele na druhé straně z bezpečí zákrytu. Ve spojení s úhybnými posuny, které můžete vykonávat doleva a doprava pomocí L2 a R2, máte tak solidní schopnost minimalizovat své ztráty. Všichni, kdo by chtěli uhánět úrovní a pálit ze všech zbraní, budou muset brzy z tohoto smrtícího zmatku utíkat pryč. Tato hra je dělaná spíše pro myslící stratégy boje.

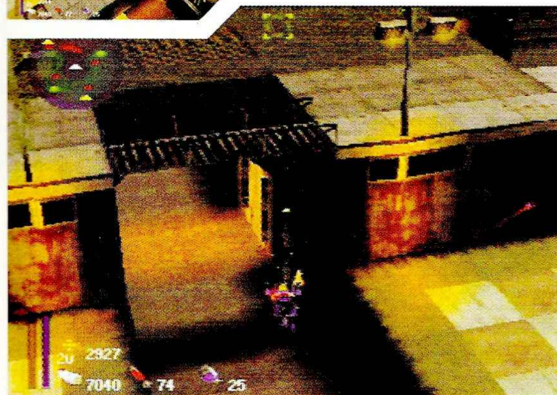
Scény hry jsou temné, občas ozařované bleskem laserů. Nebudou vás omezovat v pohybu. Se stálým vysílačkovým drmolením v uších z hlavního štábu připomíná atmosféra hry tu z *Crime Killer* (4/10). Je tu možnost nastavení pro jednoho či dva hráče. Se svou hlubokou hry pro jednoho hráče míří *LAPD 2100* k dlouhé životnosti.

Série *Strike* slavila úspěch ve dnech popularity Mega Drivu. *Soviet Strike*, první titul série, na PSX nijak neublížil. Jediný problém je, že po *Crime Killeru* a *Viperu* (6/10) jsou temné futuristické scény letos už trochu ohrané.

Ještě jsme nevyloučili možnost úspěchu, může se také klidně jednat o hru, o jakou se doposud neúspěšně snažili všechny ostatní softwarové společnosti.

Simon Kirrane





Sekvence šíleného střílení jsou promíchány s vyhledáváním zapínačů, kde rychlé prsty bude muset vystřídat hlava.





[1] Zmáčknutím všech postranních tlačítek přepínáte mezi režimy vozítka. [2] Futuristické prostředí budov a chodníků budoucí LA.



NÁZOR

PLUSY

- Hodně přemýšlení bylo věnováno zbraním a úkolům.
- Systém postupu pomocí hlavolamů je vyzkoušeným a ověřeným úspěchem ze série *Strike*.

MINUSY

- Z některých hlavolamů budete zmatení až zoufalí.
- Hudba je bohužel ve stylu braku 80. let.
- I s mapovacím systémem se můžete snadno ztratit.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud bude hra pokračovat v cestě, kterou se vydala, mohla by být výborná, ale logické problémy jsou příliš náročné (nelogické). Budoucnost se zdá být jako námět již trochu vyčerpaná.



Ať se vám to líbí nebo ne, *Street Fighter* je *FIFA* mezi bojovými hrami. Capcom svým posledním výkopem jménem *Pocket Fighter* vstupuje do říše zvané „roztomilá“...







Zatímco byly v sérii v minulosti tři tlačítka na mlácení a kopání různého důrazu, *Pocket Fighter* má jenom dvě.



Kdyby existovala bible videoherního společenství, obrat „A Capcom stvořil bitmapu“ by se citoval s pravidelností. Zatímco ostatní designéři zvažují pro a proti polygonových algoritmů, stvořitel *Street Fighteru* si je stále jistý při používání spritů. A jelikož se nedá předpokládat, že by šlo o uměleckou tvrdošíjnost tvůrce animovaných děl, jediné logické vysvětlení pak musí být, že to stále funguje. A že se to dobře prodává.

Po statistické anomálii, kterou byl *Street Fighter EX Plus Alpha*, je *Pocket Fighter* poslední z dlouhatánské řady 2D bojových her. I když jsou tu tradiční bojovníci *SF* zmenšení do rozměru předškolních dítek, neztrácejí ani jediný ze svých rysů, které jsou typické pro bojové hry této řady. Tak například když Ryu křičí „Hadoken!“ a bombarduje soupeře firebally, máte stejný pocit zasvěcenosti, jako kdyby vám starý přítel vyprávěl stokrát slyšenou a přesto zajímavou historku.

Pocket Fighter má také samozřejmě zjednodušenou verzi klasického ovládacího systému hry *Street Fighter*. Zatímco v minulosti byly v sérii tři tlačítka na mlácení a kopání různé intenzity, *Pocket Fighter* má jenom dvě. Nové „speciální“ tlačítko vám umožňuje používat velké množství speciálních útoků, přičemž útočník se často pro tento akt karikaturního násilí dokonce nejdříve převleče do jiného kostýmu!

Nejzajímavější novinkou je přítomnost barevných kamínků ve stylu *Puzzle Fighteru*, které musíte sbírat, abyste podle barvy dosáhli patrně nejúčinnějších super kombi-

■ VÝROBCE:	**Capcom**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**Virgin**	■ STYL:	**bojovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**



Shromažďováním drahokamů ve stylu hry *Puzzle Fighter* se zvětšuje jedno z polí energie.

načních speciálů, které hra nabízí. Můžete si tedy dobře představit, jaký efekt má výskyt kamínků na způsob hry. Boj se často proměňuje v úsilí nejdříve získat strategický gem a poté soupeře zmasakrovat.

Základní komba v *Pocket Fighteru* nejsou tak náročná jako například jejich ekvivalenty v takovém *Street Fighteru Alpha*. Je zde ovšem kladen mnohem větší důraz na atraktivní super údery a kouzla. Pokud neznáte capcomovské bojovky, super údery vznikají tak, že opakujete speciální údery pomocí joypadu v určitém rytmu a pořadí. Bohatý pohybový soubor *Pocket Fighteru* zahrnuje mnohé zábavné údery rukou, kopy a firebally. Vizuálně je *Pocket Fighter* půvabný, detailní a velmi rychlý. Pozadí je propracované a má množství náhodných animací. Je také do značné míry interaktivní - můžete například uhodit do jistých předmětů, abyste získali několik kamínků navíc. Konverze z NTSC do systému PAL bude pravděpodobně rozšířena o silnější okraje a bude o trochu pomalejší, ale *Pocket Fighter* má dostatečnou rychlost a půvab, aby tyto úpravy přežil ve zdraví.

Pocket Fighter se bude líbit jak mladším majitelům PlayStationu, tak starším, moudřejším a trénovanějším hráčům. Po perném dni stráveným pilováním speciálních chvatů a tréninkem správného načasování v *Tekkenu 3* není lepší odpočinek než lehoučká relaxace s roztomilým *Pocket Fighterem*.

James Price 



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Hraní je překvapivě jednoduché.
- Složitá na dokončení.
- Vypadá skvěle.
- Je to v podstatě *Street Fighter*, že ano?

⊖ MINUSY

- Raná PAL verze napovídá, že se opět nebude konat žádné přizpůsobení pro evropské stroje.
- Až skoro moc sladká...

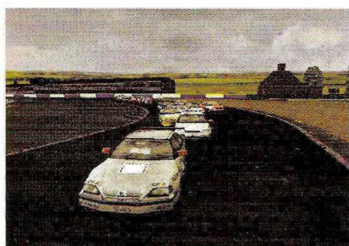
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Poté, co jsme si zahráli jak dokončenou japonskou verzi, tak PALovou beta verzi, věříme, že *Pocket Fighter* se bude líbit všem - pravděpodobně i těm, kteří obyčejně bojové hry obcházejí. Po spletitých a náročných hrách typu *Tekken 3* a *Dead Or Alive*, představuje *Pocket Fighter* svěže nekomplikovanou alternativu.

TOCA 2

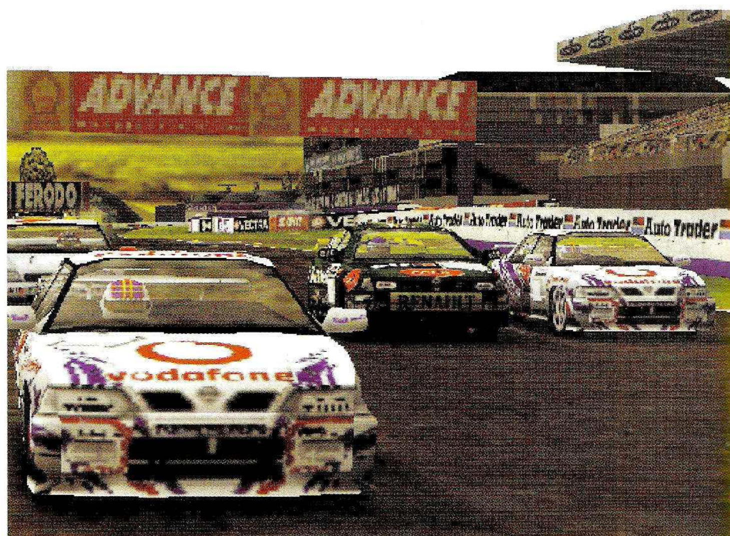
TOURING CARS

Totální závodnická pecka uplynulého roku se dočkala své reinkarnace. Od dob, co se na trhu objevila první *TOCA*, prokázali Codemasters svou třídu skvělým *Colinem McRae*. Navštívili jsme tvůrce hry *TOCA 2*...



Autoři slibují opakování ze záznamu z pohledu více kamer ve stylu *Gran Turisma*. Nové světelné efekty dodávají novým vozům více lesku.

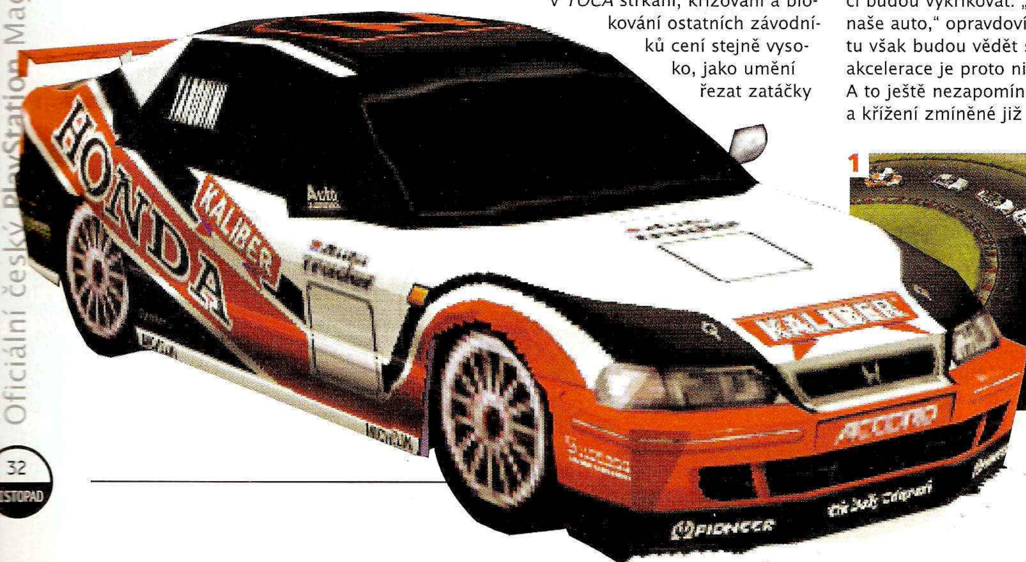
Původní verze hry *TOCA Touring Cars Championship* se jen na britských ostrovech prodalo 280 000 kousků. K tomu si odhadem přidejte celý zbytek Evropy, a dostanete něco kolem 600 000 šťastných majitelů této hry. V pořadí bestsellerů se loni o Vánocích držela na třetím místě (před ní byly: *FIFA: Road To World Cup* a *Tomb Raider 2*), od prosince '97, kdy byla uvedena na trh, se v žebříčcích objevovala každý týden. A jako by to nestačilo, ještě získala loni při udělování cen dle hlasování čtenářů britského PSM tolik uznávanou cenu pro nejlepší automobilovou hru (Best PlayStation Driving Game). Krátce řečeno: byla to prostě úžasná pecka. Takže je skoro čas na nějaké to pokračování...



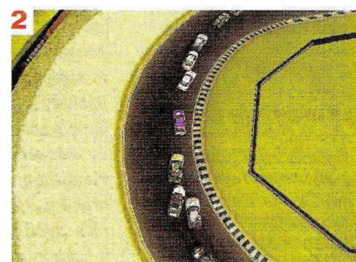
STRKÁNÍ, KŘIŽOVÁNÍ A BLOKOVÁNÍ OSTATNÍCH ZÁVODNÍKŮ SE CENÍ STEJNĚ VYSOKO, JAKO UMĚNÍ ŘEZAT ZATÁČKY A SEŠLÁPNOUT TO NA ROVINCE.

Soutěže cestovních vozů, to je velice zvláštní fenomén. Na rozdíl od zkostnatělého světa Formule 1, kde stříhnutí protivníka je v nejlepším případě nesportovní a v nejhorším zcela zakázané, se v *TOCA* strkání, křižování a blokování ostatních závodníků cení stejně vysoko, jako umění řezat zatáčky a sešlápnout to na rovince. Také zde nejezdíte v oněch nadpozemských konglomerátech motorů a žebroví (F1), ani v monstrech připomínajících rejnoky (Le Mans), nýbrž v takových všedních autících jako Ford Mondeo či Opel Vectra. Že jsou slabé? Rozhodně ne. Pod důvěrně známou skořápkou totiž dřímá super-původní a na maximum vyladěný motor. Je klidně možné, že obchodníci nebo tatíci budou vykřikovat: „Podívejte, támhle je naše auto," opravdoví znalci tohoto sportu však budou vědět své, a obrovská akcelerace je proto nikterak nepřekvapí. A to ještě nezapomínejte na narážení a křížení zmíněné již dříve. Hodiny, kolize a karamboly jsou naštěstí na denním pořádku.

Pro ty nezasvěcené: závody cestovních vozů jsou značně odlišné od Formule 1. Vozy nejprve jedou měřený trénink - časy určují postavení na roštu - pak teprve závodí. A to dvakrát. Oba dva závody se obvykle odehrávají během jediného víkendu. Jeden z těchto závodů je krátký, tedy sprint, druhý delší, tj. „hlavní". V každém z těchto závodů získává vítěz 15 bodů, směrem dolů počet bodů klesá, až desátý obdrží pouze jediný. Extra bod navíc získává jezdec, který po tréninku získal pole position. I přes 13 akcí (a 26 závodů - pamatujte, dva závody na každé úrovni),



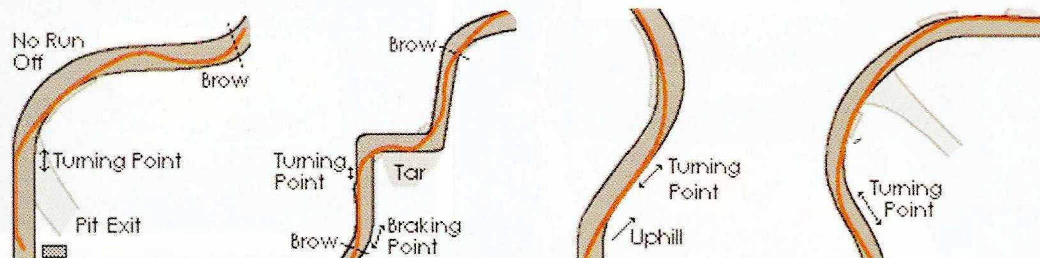




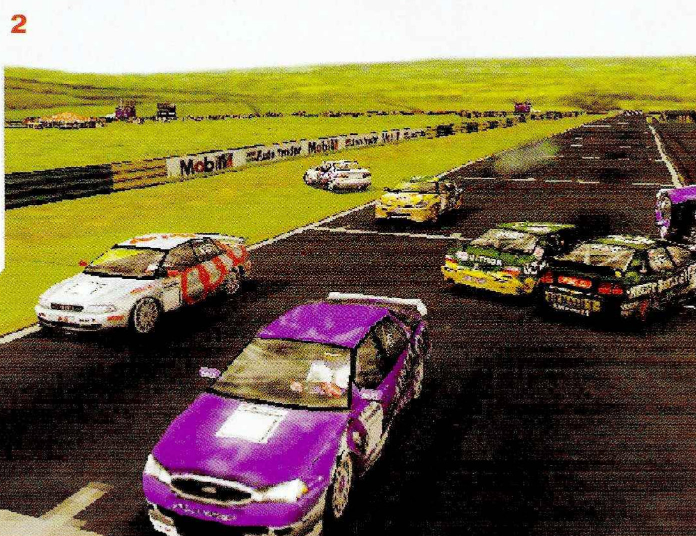
[1] Nečekejte, že takhle seřazené vydrží vozy dlouho.
[2] Jedna z Hond trať trochu nezvládla.

PROFESIONALNÍ JÍZDA

Stejně jako v bojovkách, které obsahují bojovníkovy chvaty v nějakém druhu tréninkového režimu, i *TOCA 2* nabízí průvodce ke každému okruhu. Každá zatáčka je zde vyzkoušena a vysvětlena, přičemž se vám dostane rad od autorů hry.







[1] Ve hře najdete nejposlednější modely vozů v barvách jejich sponzorů. [2] Ford a Audi pokračují v plném tempu, za zády se jim schyluje k neštěstí.

které tvoří celoroční soutěž, zde najdete pouze osm okruhů (z nichž všechny se nacházejí ve Velké Británii - nic moc). To znamená, že k okruhům jako Brands Hatch a Silverstone se v průběhu sezóny ještě jednou vrátíte, abyste si to zde znovu rozdali.

Při poměrně speciálním charakteru tohoto sportu úspěch původní playstationové verze *TOCA* mnohé překvapil. Nicméně v případě druhého dílu již o žádných skromných vyhlídkách hovořit nelze a všichni očekávají, že v polovině listopadu se hra usadí na vrcholu žebříčků. Oproti originálu je zde mnoho novinek a vylepšení, ne pouze na první pohled patrný hi-res režim, jenž celý produkt posouvá do zcela nové dimenze. Stará *TOCA* teď při srovnání působí opravdu staře. „*TOCA 1* používala low-res režim, 320 na 240. *TOCA 2* běhá za pomoci hi-res režimu, 512 na 240," vysvětluje Gavin Raeburn, producent obou verzí hry.

„Použití hi-res režimu nenamáhá procesor zas o tolik více než režim low-res. Problém obvykle spočívá ve snížené kapacitě grafické RAM použitelné pro textury. To se pak stává závažným problémem, když máte hru s 16 různými auty, přičemž každé má jinou barvu.

„Ale díky zkušenostem, které náš tým získal s *TOCA 1*, jsme dokázali ve druhém díle daleko lépe zacházet s pamětí a ušetřit si prostor, který jsme potřebovali. Na hi-res režim jsme pohlíželi jako na něco zcela zásadního, neboť při použití vyšších detailů jsou pak vozy lépe rozeznatelné i z velké dálky. Takže, když se za vámi objeví soupeřův vůz, postřehnete jej mnohem dříve než v *TOCA 1*. Extra rozlišení rovněž dává prostor našemu speciálnímu světelnému modelu v reálném čase, zvláštním efektům i zpracování interiérů aut. Prostě vše vypadá v této hře o hodně





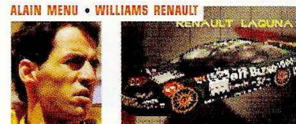
Přiblížením scenérie a stanovišť blíže trati získala *TOCA 2* na zajímavosti a působí i dojmem většího tempa. Dobrý krok.

A TO JEŠTĚ NEZAPOMÍNEJTE NA NARÁŽENÍ A KŘÍŽENÍ ZMÍNĚNÉ JIŽ DŘÍVE. HODINY, KOLIZE A KARAMBOLY JSOU NAŠTĚSTÍ NA DENNÍM POŘÁDKU.

PILOTI A JEJICH VOZY

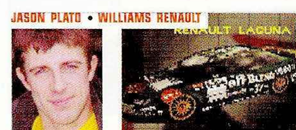
Zde máte všech 17 týmových pilotů a jejich vozy. Každý tým závodí se dvěma auty, kromě týmu Ford, který si vybírá dva ze třech.

ALAIN MENU • WILLIAMS RENAULT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 2
POČET BODŮ: 141 **SÍLA VOZU:** 296BHP, 8259RPM

JASON PLATO • WILLIAMS RENAULT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 5
POČET BODŮ: 114 **SÍLA VOZU:** 296BHP, 8259RPM

RICKARD RYDEL • VOLVO S40 RACING



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 1
POČET BODŮ: 186 **SÍLA VOZU:** 290+BHP, 8500RPM

GIANNI MORBIDELLI • VOLVO S40 RACING



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 8
POČET BODŮ: 54 **SÍLA VOZU:** 290+BHP, 8500RPM

JAMES THOMPSON • TEAM HONDA SPORT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 4
POČET BODŮ: 137 **SÍLA VOZU:** Není k dispozici

PETER KOX • TEAM HONDA SPORT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 12
POČET BODŮ: 29 **SÍLA VOZU:** Není k dispozici

SEZNAMTE SE | TOCA 2

PILOTI A JEJICH VOZY

JOHN BINTCLIFFE • AUDI SPORT UK





SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 13
POČET BODŮ: 22 SÍLA VOZU: 296BHP, 8250RPM

YVAN MULLER • AUDI SPORT UK

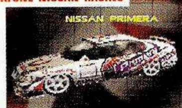




SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 9
POČET BODŮ: 53 SÍLA VOZU: 296BHP, 8250RPM

DAVID LESLIE • VODAFONE NISSAN RACING

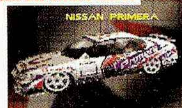




SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 6
POČET BODŮ: 110 SÍLA VOZU: 297BHP, 8300RPM

ANTHONY REID • VODAFONE NISSAN RACING





SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 3
POČET BODŮ: 140 SÍLA VOZU: 297BHP, 8300RPM

TIM HARVEY • ESSO ULTRON TEAM PEUGEOT





SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 19
POČET BODŮ: 5 SÍLA VOZU: 300BHP, 8300RPM

PAUL RADISICH • ESSO ULTRON TEAM PEUGEOT





SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 15
POČET BODŮ: 18 SÍLA VOZU: 300BHP, 8300RPM



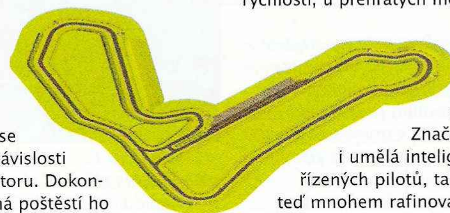




Poznáváte tyto vozy? V *TOCA* totiž závodí auta, která vypadají jako ta, která se prohání po našich ulicích. Všechny motory nesou známá jména a vypadají jenom trochu odlišně. Avšak pod tímto pláštěm se skrývají automobilové bestie.

lépe." A myslíte, že tentokrát bude rychlost kvůli grafické náročnosti menší? „*TOCA 2* běhá nejméně při frekvenci 30 framů za sekundu, ale v trénincích a časovkách se dokáže dostat až na neuvěřitelných 60. Oproti tomu *TOCA 1* se jen zřídkakdy dostane na 30 framů, někdy dokonce klesne až na 10 - to se stává, když auta čekají seřazená na roštu," vysvětluje Gavin. „Na rozdíl od těch strašných pécéček je PlayStation standardizovaným strojem s jednotnou grafikou, daným chipem, cachingem atd. To znamená, že z mašiny vždy můžete vymáčknout mnohem více za pomoci takových triků, jako že budete kódovat s využitím maximální komprimace, všechny povrchy v rámci jim odpovídající cache, statické proměnné v DCACHE a podobně. Například v *TOCA 1* trvalo skoro fram a půl, než se vykalkuloval jezdec a update vozu. Výše uvedeným způsobem se nám v nové verzi stejnou operaci podařilo zkrátit na pouhou polovinu framu."

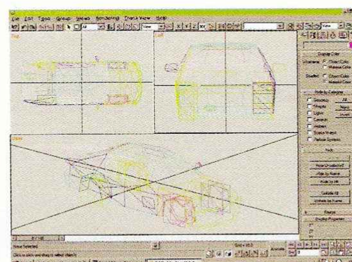
Nový grafický režim a vylepšený obrazovkový update hře rozhodně dodávají nový kvalitativní rozměr - a celá věc zde vůbec nekončí. Totiž poté, co se nabažíte aut, okolí okruhů a všech podobných kouzel, upoutá vaši pozornost malá postavička řidiče. Realistický pohled z řidičovy perspektivy, známý již z první verze, zde doznal několika vylepšení. Dříve jste viděli pouze řadící páku, přístrojovou desku, volant a pilotovy ruce, teď uvidíte i toho chlapíka samotného, a to díky pohledu z venkovní perspektivy skrze průhledná (a křehká) okna. Při projíždění okruhů můžete sledovat, jak pilot zuřivě točí volantem, v zatáčkách to s ním hází a třese se v sedadle v závislosti na vibracích motoru. Dokonce se vám možná poštěstí ho spatřit, jak svým soupeřům hrozí pěstí. Celé to vypadá prostě nádherně.

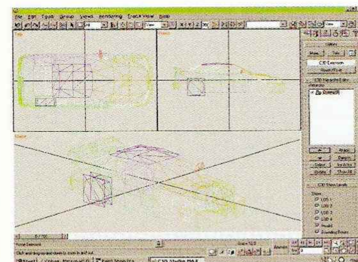


TOCA je pěkně drsný sport, pomačkaná a rozmlácená auta ve hře o tom svědčí sama za sebe. Systém zobrazování poškození z první hry - jehož důsledkem byla na padrť rozmlácená auta ke konci hry - rovněž doznal jistých změn k lepšímu. Nárazníky, křídla a další přídavné části je možné během srážek ztrácet - nejprve chvíli vlají ve větru, po dalším nárazu však již spolehlivě odletí a zkomplikují život řidičům, kteří jsou za vámi. Toto poškození vozu má rovněž vliv na jeho ovládání - nabouraná auta nedokáží již dosáhnout maximální rychlosti, u přehřátých motorů nefunguje převodovka, což má za důsledek velice pomalou akceleraci apod.

Značně vylepšená je i umělá inteligence počítačem řízených pilotů, takže závodění je teď mnohem rafinovanější. Gavin Raeburn k tomu říká: „S původní umělou inteligencí jsme byli spokojeni, ale vždy je možné něco vylepšovat. Chtěli jsme, aby uměle inteligentní vozy jezdily trochu inteligentněji, tedy aby do vás méně narážely. Přidali jsme extra řádky, takže všechny uměle inteligentní vozy se teď chovají mnohem rozumněji - spíše se vám

PŘI PROJÍŽDĚNÍ OKRUHŮ MŮŽETE SLEDOVAT, JAK PILOT ZUŘIVĚ TOČÍ VOLANTEM, V ZATÁČKÁCH TO S NÍM HÁZÍ A TŘESE SE V SEDADLE V ZÁVISLOSTI NA VIBRACÍCH MOTORU.





Udělat auta tak, aby vypadala jako skutečná, je samo o sobě pěkná fuška. Autoři k tomu použili profesionálních programů CAD.

SEZNAMTE SE | TOCA 2

PILOTI A JEJICH VOZY

WILL HOY • FORD MONDEO RACING




SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 10
POČET BODŮ: 52 **SÍLA VOZU:** 295BHP, 8500RPM

CRAIG BAIRD • FORD MONDEO RACING



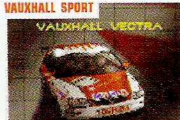

SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: Joint 17
POČET BODŮ: 6 **SÍLA VOZU:** 295BHP, 8500RPM

NIGEL MANSELL • FORD MONDEO RACING




SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 16
POČET BODŮ: 7 **SÍLA VOZU:** 295BHP, 8500RPM

DEREK WARWICK • VAUXHALL SPORT

SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 11
POČET BODŮ: 40 **SÍLA VOZU:** 295BHP, 8400RPM

JOHN CLELAND • VAUXHALL SPORT




SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 7
POČET BODŮ: 98 **SÍLA VOZU:** 295BHP, 8400RPM

1



2



7



6



[1] Hezká práce s odleskem čočky. [2] Jeden z mnoha efektních pohledů. [3] Že by inspirace *Gran Turismem*? [4] Postavy řidičů reagují na srážky a prudké zatáčky. [5] Stopy po smyku a kouř. [6] Vykreslení vzdálenosti je excelentní. [7] Co dodat?

3



5



4



tak motají za zadkem a hledají nějakou tu skulinku, kudy se protáhnout. Navíc, ty vozy, které jsou o kolo zpět, se vám uhnou, jakmile vás ve zpětném zrcátku spatří. Ve hře teď hraje rozhodující roli strategie, všichni počítačoví řidiči se musejí rozhodovat, kdy je nejlepší zajet do boxů, volit nejvhodnější typ pneumatik, jak spravit poškození ze závodu atd. Rovněž se zde vytvářejí mnohem větší rozestupy, takže se vám nestane, že po čase nemáte s kým závodit."

Dalšího podstatného vylepšení doznala i zvuková stránka. Jistě si vzpomínáte, že *TOCA 1* byla v tomto ohledu dosti chabá. Teď má každý vůz vlastní sadu zvuků, hra vypočítává správný mix zvuků pneumatik a zvuku motoru. S pneumatikami si ostatně užijete kopu legrace: jelikož se v nové verzi může počasí měnit i během závodu (zmizí slunce, objeví se mraky a spustí se průtrž mračen), jsou někdy nutné zastávky v boxech a přezutí vozů. „Změnit počasí během závodu byla hračka," svěřuje se Gavin, „jednoduše jsme upravili barevnou intenzitu pozadí, a rázem jsme ze slunečného pozadí dostali počasí pod mrakem či cokoliv jiného."

Zastávky v boxech, věc, která má teprve být zařazena do kódu, takže jsme ji zatím nevyzkoušeli, prý budou vypadat tak, že se navrátíte do perspektivy zevnitř vozu, kde si za pomoci menu bude možné navolit, kolik paliva chcete, jaké pneumatiky a jaké opravy. Budete-li se s tím příliš párat, utečou vám cenné sekundy.

Předchozí verze hry *TOCA* hráče nutila k schématu danému šampionátem, *TOCA 2* je v tomto ohledu mnohem otevřenější záležitost. Všechny vozy i všechny okruhy si je možné vybírat z menu obrazovek, což hře dodává pohodovou atmosféru a pocit svobody. Jakmile se dostanete do závodu, můžete si plně vychutnávat vibrace Dual Shocku i novou podporu analogového řízení. Hra rovněž mnohem lépe funguje i s klasickým digitálním padem, který umožňuje mnohem přesnější projíždění ostrých zatáček při vysoké rychlosti. A ostré zatáčky jsou zde mnohem obtížnější než v původní verzi. Na druhé straně je zde menší nebezpečí těch známých polo-hodin, do kterých se auta dostávala v *TOCA 1* velice snadno. Teď stačí rychle

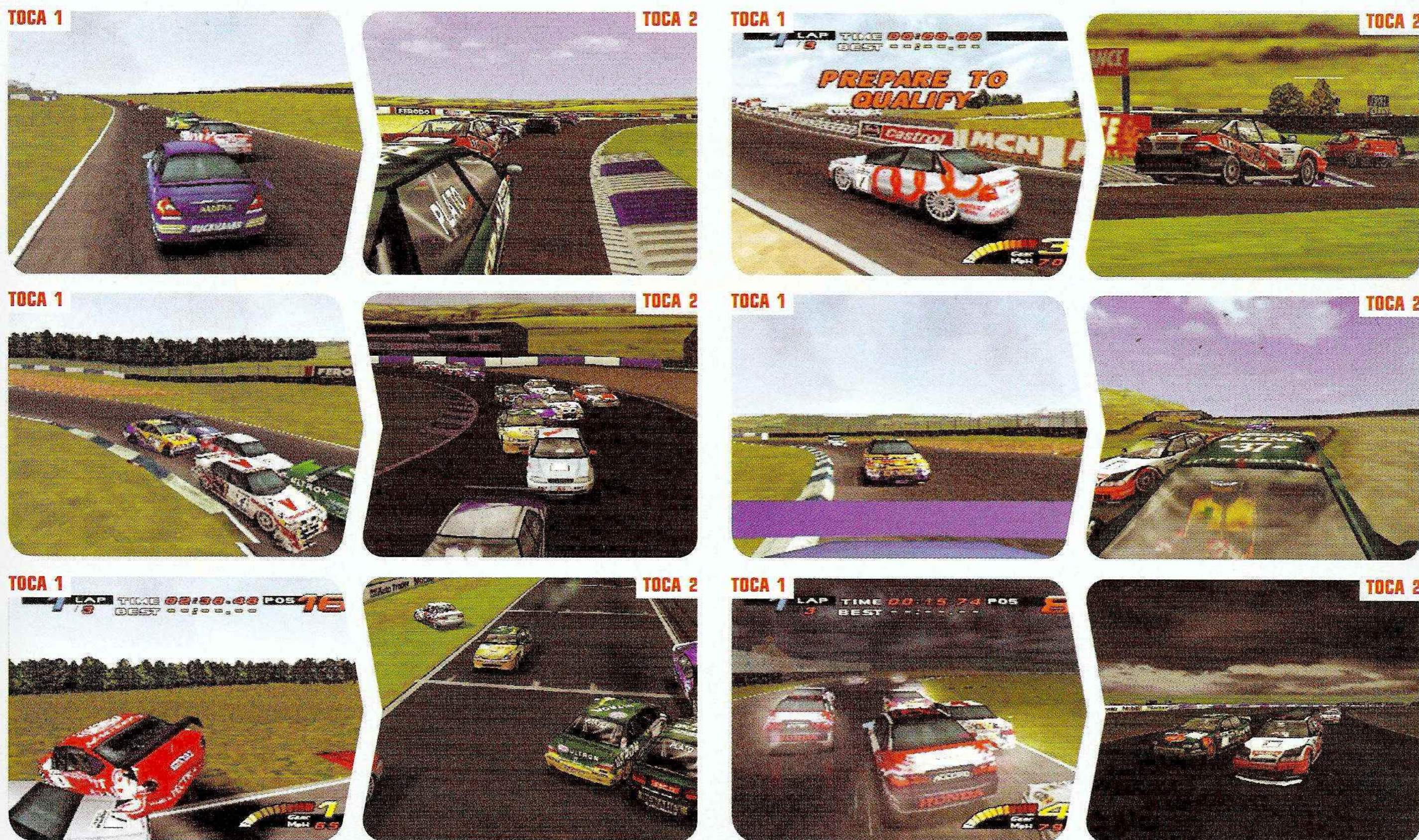
NEJEN TOURING CARS CHAMPIONSHIP

Proč podvádět slušné lidi? Když už si to zaplatíte, tak proč si to závodění pořádně neužít? Tato myšlenka vedla autory hry, vysvětluje Gavin Raeburn, k tomu, že do titulu zařadili i podporu jiných druhů závodění. „Zvláštní závody se konají na stejných okruzích a ve stejné dny jako závody normální. Mají podporovat jiné druhy automobilových závodů a přinést do závodních dnů více rozmanitosti. Používáme pro ně tyto vozy: Jaguar XJ220, TVR Speed 12, monoposty Formule Ford, Ford Fiesta, Lister Storm, AC Superblower, Grinnall Scorpion a budou zde ještě asi dva druhy vozů, které však v tomto okamžiku nemohu potvrdit. Tím hra získává dalších osm druhů vozů, přičemž každý s jiným modelem.



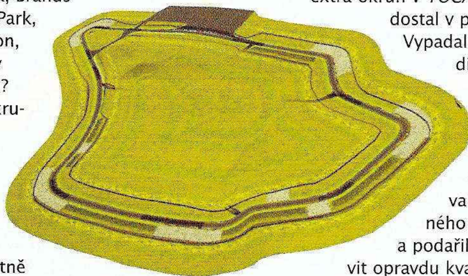
STARÉ ŽELEZO PATŘÍ DO ŠROTU

Abyste vůbec měli představu, o kolik je *TOCA 2* lepší než její předchůdkyně, nabízíme vám porovnání obou titulů. A to jste ještě ty mašiny neviděli v plném chodu.



strhnout volant na opačnou stranu, a auto dostanete zpět do správného směru.

Hra obsahuje osm okruhů tvořících seriál šampionátu: Thruxton, Silverstone, Donington Park, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Snetterton, Knockhill. Tedy stejně jako loni? „Ano, vozy i okruhy jsou stejné jako loni, jiné je však pořadí okruhů. Rovněž zde letos máme nové piloty včetně Nigela Mansella. V současné době se do hry snažíme zapojit tým Alfy Romeo. Pod *TOCA* licencí je totiž můžeme zařadit pouze tehdy, zúčastní-li se alespoň jednoho podniku BTCC (hlavní organizátor soutěže)."



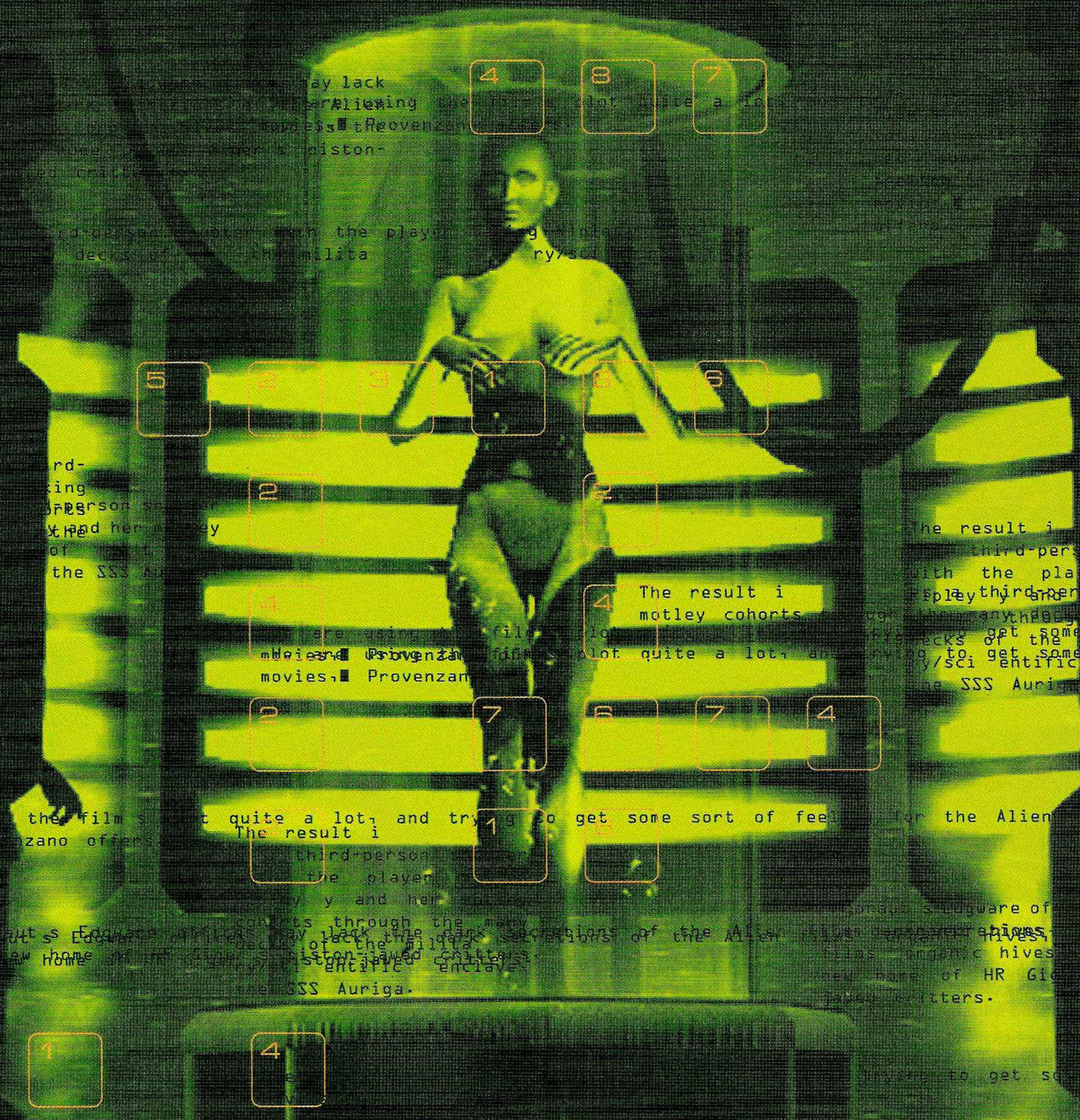
Licenční kvóta je bohudík obohacena osmi smyšlenými okruhy, které se zrodily v hlavách chytrých designérů, aby pobavily ty hráče, které unaví jednotvárná, realistická šampionátní strava. „Lava Land, extra okruh v *TOCA 1*, se do hry dostal v poslední minutě. Vypadal hezky, ale jezdilo se po něm strašně," připouští Gavin. „Pro *TOCA 2* jsme extra okruhy plánovali již od samotného začátku a podařilo se nám postavit opravdu kvalitní tratě nabízející mnoho skvělých řidičských zážitků. Například můžete závodit kolem skotského jezera, přičemž máte na vybrání několik tras, nebo si to pro změnu rozdat kolem amerického města, přes francouzské Alpy či po německých městech a dál-

MŮŽETE ZÁVODIT KOLEM SKOTSKÉHO JEZERA, PŘIČEMŽ MÁTE NA VYBRÁNÍ NĚKOLIK TRAS, NEBO SI TO PRO ZMĚNU ROZDAT KOLEM AMERICKÉHO MĚSTA.

nicích. Je zde ještě další trasa, která umožňuje těm opravdu zapáleným pilotům pilovat jednotlivé dovednosti. „Tréninková trať sestává z osmi různých okruhů, které si uživatel může volit. Tyto okruhy mají testovat projíždění zatáček, brždění, řazení, zrychlování atd. Myšlenkou bylo poskytnout řidiči několik okruhů, aby si mohl vyzkoušet různé styly jízdy. Všechny okruhy ve zbytku tréninkového režimu jsou plnohodnotné okruhy."

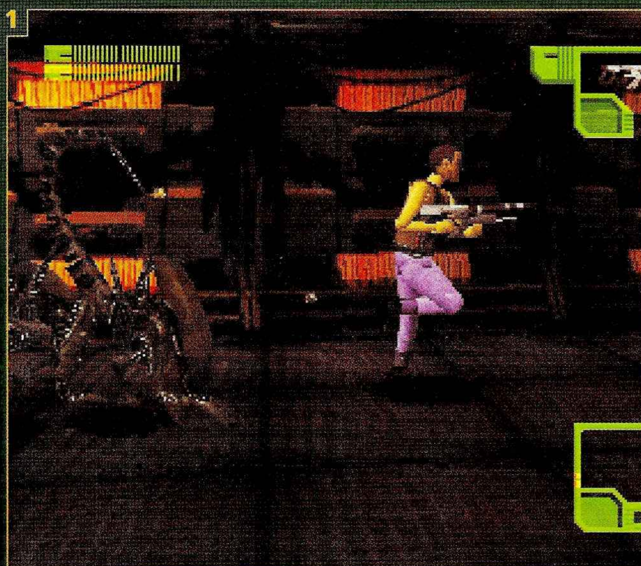
To je jen přídavek ke skvělému závodnímu programu, který nadchne zejména příznivce první hry. *TOCA 2* totiž neznamená pouze *TOCA* plus pár zlepšováků, je to vážně *TOCA* na druhou. Vydání hry se nemůže dočkat ani naše redakce.





ALIEN RESURRECTION

PSM BYL NA VÝLETĚ V SEVERNÍM LONDÝNĚ, KDE JSOU CHOVÁNI VETŘELCI A PŘIPRAVUJÍ SE NA INVAZI V PŘÍŠTÍM ROCE. REPORTÁŽ Z PERA STEVA MERRETA.









[1] DiStephano (skutečně - než začnete hru hrát, musíte se podívat na film) se chytře dívá vpravo. [2] Vetřelci jsou zde a ve skvělém provedení. [3] Kamera sleduje vaši postavu, ale upravuje se tak, aby vám poskytla co nejlepší pohled. [4] Za vámi!

Až puntičkářsky uklizeným kancelářím firmy Argonaut's Edgware chybí temné výtoky organických úlů, které známe z řady filmů jménem Vetřelec, nicméně přesto jsou novým domovem tvorečků s pistem místo běžného ústního otvoru. V Argonautu totiž dávají poslední rok a půl dohromady plány na hru, která, abychom citovali viceprezidenta pro výrobu a vývoj studia Fox Paula Provenzana, „konečně bude důstojně reprezentovat svůj film." Výsledkem je střílečka ve třetí osobě, kdy je hráč pověřen vést postavu Ripleyové ve strakatých kalhotách mnoha rovinami vojensko-vědecké enklávy zvané SSS Auriga.

Hra si z filmu vypůjčila zhruba půlhodinu sekvencí, Ripleyová byla naklonována ve víře, že tím bude odstraněna královna vetřelců, která se vyvíjela v jejím těle. Zároveň se však nedopatřením osvobodila horda pěstovaných královniných potomků, kteří, jak jinak, začali decimovat osazenstvo základny. „Filmovou zápletku používáme celkem často, snažíme se docílit toho, aby hra opravdu působila jako film." Provenzano dále slibuje: „Uděláme to tedy způsobem, jakým by postupoval při výstavbě zápletky i film. Například zatímco hlavní postava bude pobíhat po okolí, v pozadí uvidíte boje vetřelců s posádkou, čímž bude ilustrována závažnost situace. Při spuštění alarmů bude o dalším průběhu informovat hrdinku hlavní lodní počítač."

Můžeme doufat, že *Alien Resurrection* je mnohem více než pouhá střílečka. Hra je rozdělena do několika misí a všechny ústřední postavy hry - Ripleyová, DiStephano, Vriess, Callová a Johner - vstupují do hry se svými individuálními schopnostmi. Ripleyová a její nová cizí DNA (díky klonovacímu procesu) je abnormálně činorodá, DiStephano zase neudělá krok bez své pulzní zbraně. Hráč má k dispozici dokonce i Johnerovu páchnoucí pistoli s baňkou. Každou postavu ve hře okamžitě poznáte, argonautský tým totiž vytvářel postavy ze skečů a detailního fotografického materiálu, který jim poskytli u Foxů.

Jak heroický kvintet pobíhá, skáče a válí se po jednotlivých palubách Aurigy, kolem bitevní scény projíždí kamera, aby hráči poskytla ten nejlepší pohled na situaci. „Celá loď byla vytvořena jako trojrozměrný model," říká Provenzano, „což nám umožňuje vytvořit uvnitř hry dokonalý logický svět. Ten je rozdělen na několik rovin (palub), podařilo se nám rovněž implantovat i klíčové sekvence z filmu, včetně scén na žebříku a pod vodou, stejně tak hra obsahuje i všechny klony. Prostě jsme se snažili, aby postavy v naší hře dělaly to, co dělají postavy ve filmu." I přes ambice, aby playstationový *Alien Resurrection* představoval komplexní filmový zážitek, jsou u Argonautu zároveň pevně rozhodnuti, že to především bude hra, která se bude dobře hrát. Důraz je kladen zejména na rychlost a postřeh: hráč musí zběsile pobíhat po lodi a nekompromisně kosit vše, co se mu postaví do cesty. K tomu má ostatně k dispozici celý zbrojní arzenál. V tomto ohledu je *Alien Resurrection* velice podařenou střílečkou, a teprve na takovémto pevném základu chtějí u Argonauta budovat další vyprávěcí rovinu.

> ZATÍMCO HLAVNÍ POSTAVA BUDE POBÍHAT PO CELÉM OKOLÍ, V POZADÍ UVIDÍTE BOJE VETŘELCŮ S POSÁDKOU.
>
> Paul Provenzano

Zda někdy pocítili pokušení udělat hru v první osobě, něco na způsob acclaimovské *Alien Trilogy*? „Bylo hned několik důvodů, proč jsme se rozhodli pro perspektivu ve třetí osobě," uvažuje Provenzano, „jedním bylo, že jsme pracovali s postavami, na něž existují určitá práva, a navíc jsme nabyli dojmu, že většina hráčů asi bude chtít hrát v roli Ripleyové, Vriesse nebo někoho z dalších postav z filmu, a nikoli v roli nějaké imaginární







Hra se drží děje filmu, Ripleyová je napůl jako vetřelec a i ostatní postavy jsou velmi dobře charakterizovány.







Hra nabízí značnou dávku průzkumu, přičemž jako bonus na vás tu a tam vyskočí nějaký vetřelec a zavraždí vás.

postavy. Perspektiva třetí osoby rovněž umožňuje vidět lépe, co asi vaší postavu čeká, a tak člověk může pohotověji reagovat. Hra tak působí mnohem silněji. Například v *Alien Trilogy* vůbec nemáte šanci vidět, jakým způsobem dostává vaše postava do zubů." Jez San, šéf Argonautů, celou věc dále rozvádí: „Tato perspektiva nám rovněž umožňuje dokonalé zobrazení prostředí. Ve hře je například pohyb, kdy můžete utíkat dopředu otočen a pálit dozadu za sebe. To je věc v perspektivě z první osoby naprosto nemožná. Další výhodou tohoto řešení je, že sem tam na vás čeká pár šoků. Podařilo se nám vytvořit atmosféru s tlumeným světlem, která je pro filmy Jeana-Pierra Jeuneta tolik typická, přičemž v přítmí chodeb osvětlených pouze blikajícími světélky na vás číhají vetřelci, jimž v těle místo krve koluje kyselina. Naše Auriga se dokázala své filmové předloze velice přiblížit.

„Chceme, aby hráč měl pocit, že se ocitl uprostřed probíhající bitvy," zdůrazňuje Provenzano. „Zvýší se počet těl nebo přibude krve a najednou kolem vás proletí rota vesmírných vojáků stíhaná vetřelci." Ovoce přinesla i pozornost věnovaná detailu. Když se z nějakého těla narodí vetřelec, okolní zdi potřísní kyselina a tělo zahalí červená barva. Lze též pozorovat proces, kdy vetřelci pokrývají sekretem, který vylučují a z něhož staví úl pro svou královnu, okolní zdi.

Přestože se lidé z dvacetičlenného vývojového týmu museli na film dívat třikrát týdně, stále zůstávají jeho nadšenými obdivovateli. „Je příjemné pracovat na hře, která není pořád dokola samým bezmyšlenkovitým střílením," usmívá se Provenzano. „Hodně jsme pracovali na umělé inteligenci, aby vetřelci neútočili v jedné mase nebo jen tak nečekali, až je sejmete. Máme zde vetřelce šplhající po zdech, komunikující mezi sebou, navíc hráče dokáží pronásledovat v sevřených útvarech." Stejně nadšený je i San: „Vetřelci při své práci používají spletitý, ale promyšlený logický

POZORUHODNÁ JE I INTELIGENCE TĚCHTO POTVOR, ZDÁ SE, ŽE SE ZA JEJICH ÚTOKY SKRÝVÁ NĚJAKÝ DALŠÍ, VYŠŠÍ CÍL.

systém," vysvětluje. „Jsou naprogramováni tak, aby prováděli určité úkony, ale zároveň mají dostatek inteligence, aby reagovali na jednotlivé situace, takže pokud jste zrovna ozbrojeni a představujete potenciální nebezpečí, není pravděpodobné, že by vás nějaký vetřelčí jednotlivec přímo napadl. Naopak pravděpodobnější je scénář, kdy přivolá na pomoc svého spolubojovníka, rozdělí se a zaútočí na vás z obou stran."

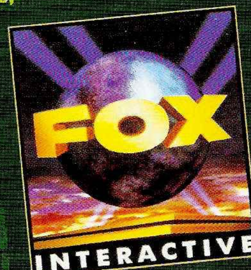
Vetřelci jsou pochopitelně hlavními hvězdami hry *Alien Resurrection* a tým je na ně patřičně hrdý. Polygonové postavy jsou velké a vhodně pohyblivé a stejně jako jejich originál představují směs vychytralosti a zlovolnosti. „Díky pohyblivé kameře vypadají vetřelci mnohem lépe," říká San. „Mohou běhat podél zdí nebo se objevovat z jakéhokoliv úhlu - chtěli jsme docílit, aby to vypadalo, že jsou prostě všude." Rovněž švihají svými ocasy a pohybují se přímo neuvěřitelnou rychlostí. Pozoruhodná je i inteligence těchto potvor, zdá se, že se za jejich útoky skrývá nějaký vyšší cíl.

Hra má propracovaný systém, kdy vývoj zápletky určuje chování vetřelců. Program plánuje za pomoci elektronické mapy Aurigy všechny další kroky vetřelců, které na jejich cestě sleduje v podobě jednoduchých ikon. Když je například cesta z nějakého důvodu zablokovaná, nebo má hráč příliš dobrou pozici, vetřelci dokáží svou cestu instinktivně změnit a zkusit to jinudy. Jak mnoho vetřelců dokáže zaútočit najednou? „Na obrazovce můžete najednou mít až čtyři vetřelce," prozrazuje San. Pouze čtyři? „Jedním ze základních pravidel je, že pokud jste v místnosti s 15 vetřelci, pak v té místnosti nemáte stejně co řešit," vysvětluje. „Toto pravidlo jsme mimo jiné určili proto, abychom udrželi hororové napětí z filmu."

Film se možná rodil obtížně, ale vypadá to tak, že zrození *Alien Resurrection: The Game* je plně pod kontrolou. Vetřelci zaútočí již začátkem příštího roku - a pamatujte, pokud jste v místnosti sami, váš křik stejně nikdo neuslyší...

PRO FOXA!

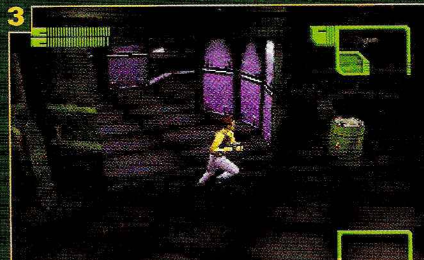
Podle Jeze Sana byl Fox nepostradatelným partnerem při vývoji *Alien Resurrection*. „Bylo to poprvé, co producent hry získal přístup k absolutně všemu, co se ve filmu objevuje," říká. „Mluvím teď o konceptových skečích, všech verzích scénáře, dějových linkách, plánech na design zbraní, zvukových efektech a denních pracích včetně vystřižených verzí." Podobně nadšený je i Provenzano: „Bylo velice užitečné, že tvůrci hry měli přístup ke všem materiálům z filmu. Autoři filmu totiž nejprve zamýšleli pojmout své dílo mnohem obsažněji a my se rozhodli hru vystavět na tomto původním konceptu."



Měli u Foxů jasnou představu, jak by přesně vetřelci měli vypadat? „Firmu Fox to nezajímá, pokud zrovna nedojde k nějaké vážné odchylce od licence. Pokud se díváte na filmy, vidíte, že každý si je nějak upravuje. Vetřelec Jamese Camerona se liší od vetřelců z filmu Ridley Scotta a Vetřelec 3 byl zase úplně jiný," vzpomíná Provenzano. „Museli jsme se zavázat, že do hry vložíme bossy," pokračuje, „takže jsme museli celou věc trochu předělat. Vytvořili jsme Super Queen a Super Super Queen, ale hlavní věcí je, že se podařilo je zařadit do celku hry. Snažili jsme se je udělat tak, aby na hráče působily věrohodně." Tyto nové druhy pochopitelně trochu znepokojí ortodoxní příznivce, že ano? „Královna ve filmu Vetřelec: Vzkříšení byla v původní formě - nicméně i přesto zde bylo několik změn," vypočítává Provenzano. „Nelze prostě učinit příliš nelogický skok - například vetřelec ve formě kachny. Jsou lidé, kteří se fanaticky zaobírají životním cyklem vetřelců, ale my se na takovouto rovinu dostat nechceme. Chceme jenom udělat hratelnou hru."

1 

2 

3 

(1) Pulzní zbraň je slabá, ale když pálíte opakovaně, poslouží vám dobře. (2) Doufejte jen, že neumí lézt po žebříku. (3) Scanner prozrazuje vetřelecké aktivity.

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

V této nové rubrice nejde o nic jiného, než vyhrát jednu z mnoha atraktivních playstationových her. Soutěž je to obvyklá: s otázkami, uzávěrkou a podobně. Zvláštní atraktivitu jí však dodává jednak pravidelnost a jednak množství skvělých cen. Obojí bylo možné díky spolupráci s naším sponzorem - brněnskou firmou Game Line.



O CO SE HRAJE?

Tentokrát jsme pro vás připravili lahůdkovou kolekci, posuďte sami...

5x dvojcédéčkový horor RESIDENT EVIL 2

5x basketbalová jednička současnosti NBA LIVE 98

3x závodní legenda TEST DRIVE ve svém čtvrtém pokračování

OTÁZKY

1) Ve kterém městě sídlí centrála společnosti Psygnosis?

2) Kdo distribuuje produkty skotských DMA Design?

3) Square, tvůrce *FFVII*, sídlí v Tokiu, Los Angeles a ještě na jednom poměrně exotickém místě. Kde?

4) Čím se zabývala firma Eidos před videohrami?

5) Nevíte náhodou, co dělá dnes Ken Kuturagi, muž, který je vynálezcem PlayStationu?

JAK VYHRÁT?

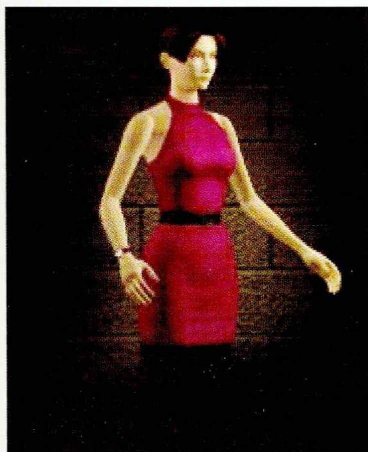
Máte-li zájem vyhrát jednu ze zmíněných her, odpovězte na korespondenčním lístku na následující otázky a pošlete nám ho do redakce. Pak už stačí být vylosován. Ještě upozornění: Otázky tentokrát nejsou úplně jednoduchoučké, snažili jsme se, aby se tahle rubrika stala jakýmsi znalostním kvízem i pro ty, kteří si chtějí třeba jen ověřit své znalosti. Pokud budete v nesnázích, snad vám pomůžou předchozí čísla PSM. Pokud by se nesešlo dostatek správných odpovědí, vyjdou ceny i na ty, kteří odpoví správně jen na část otázek.

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je určena na 20. listopadu 1998.

PŘÁNÍ

Přejeme vám, abyste to byli právě vy, kdo získá jednu z našich skvělých výher, i když to v důsledku zní trochu absurdně. (chi, chi)



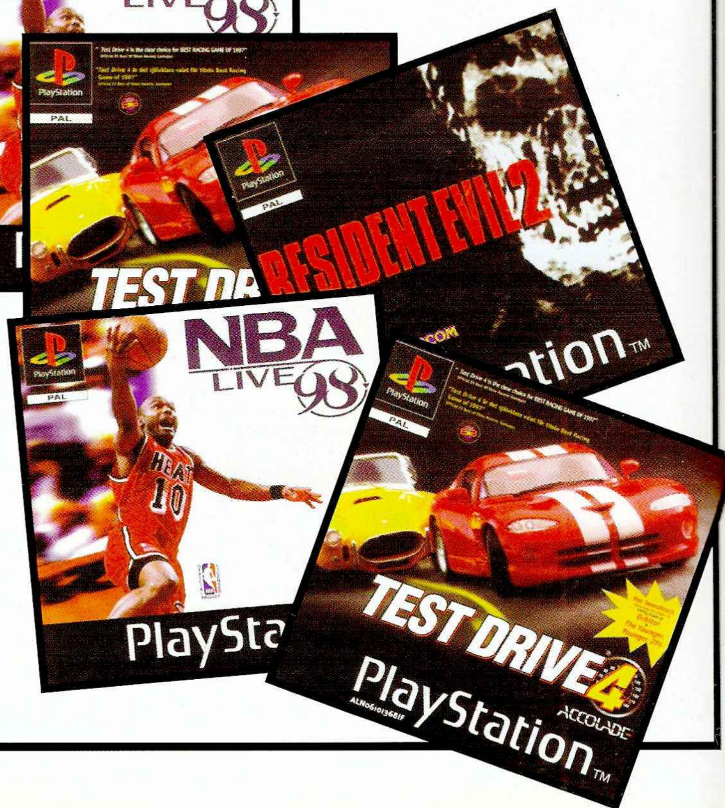
Adresa:

Game Line

Novoměstská 5

621 00 Brno

GAME Line



IMAGINÁRNÍ HRY

VIDEOHERNÍ PRŮMYSL NEBYL NIKDY SILNĚJŠÍ. ALE CO SE, VE JMÉNU PARRAPY THE RAPPERA, STALO S ORIGINÁLNÍMI NÁPADY? VYTLAČILA JE Z NAŠICH HERNÍCH MAŠIN SÍLA TRHU NEBO JDE O TO, ŽE PŘEDSTAVIVOST HERNÍCH NÁVRHÁŘŮ NESAHÁ ZA HRANICE DALŠÍ STŘÍLEČKY S MIMOZEMŠŤANY? ABYCHOM SI MOHLI LÉPE PŘEDSTAVIT ODPOVĚDI NA TYTO OTÁZKY, POVĚŘILI JSME NAŠEHO SPOLUPRACOVNÍKA KEITHA STUARTA, ABY VYMYSLEL OSM NÁMĚTŮ NA HRU A NABÍDL JE POD PSEUDONYMEM NĚKTERÝM ZNÁMÝM FIRMÁM. ZDE JE O TOM ZPRÁVA...

THE CARRIERS

KONCEPT: *Lemmings* v kombinaci s *Command and Conquer.*

PRINCIP: Ovládáte houf krys v postapokalyptické metropoli. Vaším úkolem je navigovat je při hledání potravy, bojovat proti lidem (krysy jsou jedinou potravou, která zbyla) a vést útoky proti ostatním rodům. Cílem je shromáždit hlodavčí armádu a ovládnout město: když se vám to podaří, přesunete se do dalšího města a začnete znovu. Během každé mise musíte zkřížit určité krysy, abyste vytvořili supersilné mutované potomstvo. Některé z nich také můžete záměrně infikovat morem a poslat je do lidských příbytků. Nemoci, špína, strategie a násilí. To je jistá cesta k vítězství!

„SNAD KAŽDÝ TVŮRCE NA SVĚTĚ MÁ VLASTNÍ REALTIMOVOU STRATEGII C&C."

STEVE HICKMAN, EIDOS



CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Tato hra si vysloužila nejrozmanitější výběr komentářů. Steve Banks, herní výtvarník v DMA říká: „Je to zajímavá varianta vyzkoušeného a otestovaného receptu - což je po originálním nápadu hned druhá nejlepší možnost. Líbí se mi nápad s pářením krys... Tito mutanti se pak mohou křížit s dalšími mutanty dokud hráč nebude vytvářet buď příšerně deformované krysy (když se mu nebude dařit), nebo v opačném případě krysy ušlechtilé."

Ačkoliv náš nápad s křížením se osvědčil u několika jiných tvůrců, mnozí - jako Steve Hickman, ředitel zahraničního vývoje Eidos - si myslí, že vlastní koncept byl příliš podobný jisté vojenské strategické hře. „Prosím, žádnou *Command and Conquer,*" prosí, „snad každý tvůrce na světě má svou vlastní *C&C* realtimovou strategii."

I ti, kterým se nápad líbil, cítili, že bude velice těžké ji prodat. Jak poukázal Billy Thonpson v DMA: „Dvě krysy, které spolu bojují, nevypadají příliš zajímavě. Lidé, kteří si kupují hry, chtějí skvělou grafiku s obrovskými 3D explozemi a ohromujícími světelnými efekty během boje a nezáleží jim tolik na nových nápadech s dobrou hratelností - což je škoda, ale je to bohužel tak..."

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Nevytvářejte průhledné klony *C&C.*

VERDIKT: Ačkoliv si hra *The Carriers* v některých kruzích získala podporu, její herní systém bude bezesporu potřebovat ještě hodně práce, aby se zbavil nálepky *C&C.* A proto zpět k rýsovacímu prknu.

HODNOCENÍ 5/10

VIRTUA DARTS

KONCEPT: Šipky

PRINCIP: Přesný a detailní simulátor nejnapínavějšího hospodského sportu (s výjimkou kulečníku). Zkuste si pivní bitvu s digitálně motion capturovanými deseti hráči, kteří jsou vytvořeni tak, aby vypadali a hráli jako praví profíci. Obdivujte několik přesně modelovaných dělnických klubů. Hra obsahuje také realistickou šipkovou fyziku a autentické účesy hvězd.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Většina našich diskutujících na tento malý klenot nedokázala reagovat kladně a očividně ho odsoudili coby propadák. I přes to je tu několik optimistických komentářů. Hlavní producent Ken Lockely řekl zahořkle: „Bohužel, tato hra by si patrně nevedla nejhůře. Je to sportovní simulátor a ty, jak všichni víme, se prodávají po kilech, ať už je to jakákoli kravina." Steve Hickman z Eidosu byl poněkud pozitivnější: „Tlustí chlapečkové na ni budou stát fronty před herními megastory." My si ještě pořád nejsme úplně jistí, co to znamená...





A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Lidé si koupí cokoliv, co má na krabici napsáno simulátor sportu.

VERDIKT: Nejsme přesvědčeni o tom, že tisíce zmagořených hráčů vyrazí do obchodů s hrami a koupí si simulátor šipek jenom pro to, že v názvu má slůvko „virtua". Kdyby tomu tak skutečně bylo, považovali bychom vydávání tohoto časopisu za ztrátu času.

HODNOCENÍ 2/10

BALL BOY

KONCEPT: Pinball v kombinaci s 3D plošinovkou.

PRINCIP: Hlavním úkolem je kontrolovat pohyb ocelové kuličky, která putuje řadou pestrých a vysoce interaktivních 3D sektorů. Problém ale je, že neřídíte přímo ocelovou kuličku, ale jen předměty z prostředí, takže abyste ji postrčili, odtlačili, vystřelili nebo posunuli, musíte chytře nakládat právě s těmito prvky.Těmito předměty může být cokoliv, od prosté pinballové páčky po pružiny, magnety, tága, rampy, vozítka a skluzavky. Pokaždé, když se kulička dostane do nového prostředí, může hráč pohybovat kurzorem po obrazovce a kliknout na kterýkoliv objekt, pak stlačit jedno ze čtyř střílecích tlačítek, aby viděl, co jak funguje - musíte to ale zvládnout rychle, protože kulička se pohybuje rychle a může vypadnout z mapy, pokud není úkol včas vyřešen.



CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Byl to jednoduše nejlepší nápad ze všech, který vyvolal pozitivní komentáře a výtvarné návrhy téměř od každého.

Steve Banks z DMA nám řekl: „Tohle je dost dobrý koncept a typ hry, kterou by DMA se zájmem dělala. V minulosti se už ve společnosti objevilo spousta nápadů na míčové hry, ale univerzálnost v tak jednoduché formě jsme tu ještě neměli. Já bych upřednostňoval přímou kontrolu nad kuličkou. Vzpomeňte si, kolik videoher má v sobě podobné prvky - kuličky, kulečník, kuželky atd. - pak převeďte dovednosti potřebné ke zvládnutí všech těchto disciplin do ovládací metody, jako je nastavení rotace, síly a směru..." Billy Thompson také z DMA dodává: „Bylo by hezké, kdybyste mohli kouli řídit, když už jste si určili směr cesty - mohla by to být něco jako kombinace hlavolamu se závodní hrou."

Jediné, co lidé kritizovali, byla abstraktní podstata konceptu. Nejjednodušeji to vyjádřil Richard Darling, ředitel herního designu v Codemasters: „Kdo by chtěl být míčkem?" Faktem je, že logické hry jsou jen málokdy tak úspěšné jako akční/adventurové/plošinovkové tituly, ve kterých vystupují zajímaví a atraktivní hrdinové jako Lara Croft nebo Crash Bandicoot.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Vytvořte hlavní postavu, se kterou se hráč ztotožní, protože bude atraktivní. Jen psychicky nejdeformovanější hráči by takto uvažovali o ocelové kouli.

VERDIKT: Fakt, že tuto myšlenku uznává tolik profesionálů, činí z tohoto konceptu velmi nadějný titul, který by mohl být přijatelný pro masový trh. Řekněme - v hollywoodské terminologii - že tenhle nápad umí chodit sám.

HODNOCENÍ 9/10

STREET SURFER

KONCEPT: Skateboarding v kombinaci s *Gran Turismem*.

PRINCIP: První skateboarderský závodní simulátor na světě. Hráči začínají se 100 librami, za které si nakoupí prkno, kolečka a nějaké výstřední oblečení. Pak se s ostatními boardery přesunou na ulici, kde probíhají závody jednak na soustavě tras, které vedou městem (musíte se vyhýbat autům, chodcům, policajtům a jiným překážkám), a jednak ve freestyleových disciplínách.

Aby hráč získal intuitivní kontrolu nad prknem i borcem, doporučuje se ke hře užít analogický ovladač. Tlačítka také umožňují spoustu autentických pouličních triků. Peníze se získávají za dobré umístění, takže si hráč může vylepšit svoje prkno nebo si pořídit ještě šílenější oblečení.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Byl to z obchodního hlediska jasný vítěz mezi koncepty PSM, ale jaká ironie, nikoho z dotázaných zvláště nenadchl.

Laurence Cooney ze Psygnosis shrnul všeobecný názor, když řekl: „Není tam opravdu nic, co by vám svou originalitou vyrazilo dech." Několik výtvarníků však neochotně uznalo, že by s nejvyšší pravděpodobností měla mít úspěch. „Jsem si jistý, že tato hra by měla šanci na velký úspěch, sportovní tituly se většinou v obchodech moc neohřejí," řekl Ken Lockley, výtvarník Core, a pokračoval názorem, že by se správnou kampaní mohla pohodlně dostat na vrchol prodejního žebříčku.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Viz ponaučení z *Virtua Darts*.



VERDIKT: Sice se nejedná o nápad, který by naši odborníci opěvovali, ale je to nejnormálnější a nejužitnější z mnoha, a proto má také šanci vydělat nejvíce peněz.

HODNOCENÍ 9/10

„JSEM SI JISTÝ, ŽE TATO HRA BUDE MÍT ŠANCI NA VELKÝ ÚSPĚCH, SPORTOVNÍ TITULY SE VĚTŠINOU V OBCHODECH MOC DLOUHO NEOHŘEJÍ."

LAURENCE COONEY, PSYGNOSIS

GUARDIAN

KONCEPT: Duchařská akční adventura

PRINCIP: Není to taková bláznivina, jak by se zdálo. V podstatě hráč řídí vlídného ducha, známého jako Anděl Strážný, který musí dohlížet na skupinu lidí, při jejich každodenních činnostech. V začátečních úrovních lidé žijí přízemním životem a musíte dohlížet jen na to, aby nevlezli před kola rychle jedoucích aut, ale později hráč musí chránit prezidenty a mírové delegáty - nejen před pozemskými nebezpečími, ale i před zlými démony, kteří se zaměřují na získávání lidských duší. Je to druh adventury s perspektivou třetí osoby á la *Tomb Raider*, s tím rozdílem, že duch může létat, je nesmrtelný a má k dispozici spoustu ektoplazmatických zbraní.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Některé designéry zaujal, stejně jako v případě *Ball Boye*, celkový koncept (obzvláště část, kdy je třeba chránit postavu, která je neustále v nebezpečí, že ji někdo zastřelí, přejede, napadne atd.). Jiní odborníci zůstali lhostejní. Ken Lockley z Core poskytl zdaleka nejkomplexnější hodnocení - komentoval ji slovy: „Myslím, že by tato hra mohla fungovat. Zní to trochu jako ten nový film, Město andělů. S takovou dávkou akčnosti může být docela zábavná a šílená. Má k dispozici dostatečný prostor a může se při správném zacházení proměnit v něco hodně působivého." Hlavními kritiky *Guardianu* byl Rich Eddy, kterému se zdál trochu moc podobný vycházející hře od Shiny, *Messiahu*, a Steve Hickman z Eidosu, který prostě řekl: „Nelíbí se mi tohle: vlídný duch a ektoplazmatické zbraně, hoho. Intrikářství a spiritualismus. Jak by to mohla být zábava?" Steve, nedělej vlny a prostě řekni, co si opravdu myslíš.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Když vytvoříte hru se svobodným duchem - nabídněte ji komukoliv kromě Eidosu.

„MYSLÍM, ŽE BY TATO HRA MOHLA FUNGOVAT. ZNÍ TO TROCHU JAKO TEN NOVÝ FILM, CITY OF ANGELS..."

KEN LOCKLEY, CORE

VERDIKT: I když se tu najdou podobnosti s *Messiah* (obě hry se točí spíše kolem nadpřirozených než fyzických bytostí), PSM se domnívá, že *Guardian* má spoustu vlastních jedinečných atributů. S podrobně rozepsaným a dobře formulovaným scénářem si určitě získá velký zájem.

HODNOCENÍ 5/10

PARK LIFE

KONCEPT: Vyvážená kombinace zahradnictví a extrémního násilí.

PRINCIP: Jste policista a vaší prací je čištění řady městských parků od narkomanů a pouličních gangů. Naneštěstí musíte během každé výpravy zůstat neprozrazen a chovat se jako prostý zahradník. To znamená, že musíte nejen likvidovat kuplíře a překupníky, ale také udržovat křoviny a záhony, aby vypadaly svěže a hezky. Dobrá zpráva je, že můžete používat všechno zahradnické náčiní (řetězové pily, pesticidy, sekačky atd.) jako smrtící zbraně. Můžete dokonce nastražit pasti - naplnit bazének insekticidem a pak popostrčit dealery kokainu do podivně bublající vody.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Laurence Cooney v Psygnosis ji označil za „hnusný a zkažený pokus vysát ještě několik kapek sražené krve ze zužujících se tepen společnosti," což se PSM zdá jako docela seriózní hodnocení. Richard Darling z Codemasters si nebyl úplně jistý: „Je velice těžké si představit, že by tato hra poskytovala hráčům dostatečnou motivaci. Cílem je zajistit mír a klid, ale zdá se, že je tu rozpor mezi cílem a prostředky k jeho dosažení, jimiž jsou násilí a krutost." Ostatní návrháři se soustředili ve své kritice na méně emocionální záležitosti - například tvrdili, že nápad se až příliš podobá *Theme Park* od Bullfrog. Někteří poukazovali na to, že kontroverzní námět byl vybrán, aby hra získala spoustu šťavnaté publicity. Gavin Rummery z Core prohlásil, že jde o druh námětu, který je podobný práci malé nezávislé avantgardy herní tvorby. A Steve Banks z DMA řekl: „Proč být nudný zahradník, když můžete být narkomanský surovec? Vzpomeňte si na *Grand Theft Auto* a hned uvidíte, že takový obrat by mohl být zábavný. Hráč by řídil nezaměstnaného drogami posedlého teenagera s nekontrolovatelnými sklony k agresi..." Steve, policie už vyrazila.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Svěřte své nejtemnější myšlenky zlovolným skotským designérům a Armagedon bude nablízku.

VERDIKT: Jedinou věcí, která v tomto konceptu opravdu funguje, je diskuse, kterou rozpoutala. Bohužel, samotné násilí vždycky nestačí k prodání hry a jak se zdá, většina vydavatelů necítí potřebu se s *Park Life* nějak vyrovnat. Snad jedině DMA - chtějí ji udělat ještě horší.

HODNOCENÍ 6/10

COUNTRY PERSUITS

KONCEPT: Simulátor orientačních závodů zaměřený na zralejší hráče.

PRINCIP: Hráči si vybírají jedno z realistických prostředí s malebnou krajinou nějaké části Británie (Yorkshire Dales, Lake Distrikt, Ben Nevis, Fells apod.) a pak vybaveni mapou, kompasem a dalekohledem musejí proběhnout trasu podle předem stanovených značek. Cestou se mohou kochat překrásným výhledem, získat zvláštní body, pozorovat ptáky (body se ovšem odpočítávají za strašení ovcí). Když hráč dokončí běh dříve než kybertrampové řízení počítačem, získává přístup do nové části krajiny, kterou musí, jak jinak, opět proběhnout. No... A ta je jiná.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: PSM čekal, že tato hra bude odmítnuta velmi razantně a Laurence Cooney z Psygnosis nás v tomto ohledu nezklamal. „Je to totální outsider," řekl, přičemž očividně cenzuroval své názory, zřejmě aby neranil naše city. „Simulátor orientačních závodů? To se nikdy neprodá... Není tu nic, co by vyzývalo ke hraní." Tento názor však překvapivě nesdíleli všichni dotázaní. Gavin Rummery, hlavní programátor hry *Tomb Raider II*, poznamenal: „Kdybyste to udělali jako *Myst* se spoustou krásných renderovaných oblastí a jednoduchým ovládacím systémem, mohli byste pravděpodobně vytvořit hru, která by se dobře prodávala."

Avšak nejoptimističtější byl tým DMA, i když PSM je přesvědčen, že by Billy Thompson za svou odpověď ruku do ohně nedal: „Á, to je *Deer Hunter* (velice úspěšný americký simulátor lovení zvěře na PC), ale tentokrát máte místo zvěře a zbraní k dispozici ovce a tyčinky Mars. Zní to skvěle, prodají se toho miliony, já bych si hned dvě vzal, prosím."

Steve Banks z DMA, šel ještě dál: „Proč nás to nenapadlo dřív? Tady se dá říct jen to, že je to ze všech nápadů pro hru ten nejlepší. V USA se bude prodávat na tuny. Ale mimochodem, co přesně musíte udělat, abyste vystrašili ovce?" To vysvětluje, proč se většina designérů neodvažuje naštvat své videoherní společnosti.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Dobří chlapíci v DMA jsou prostě trochu jiní.

VERDIKT: Takže, co o ní říct. Možná, že na PC se zájem o simulátor terénní chůze už v nějaké formě objevil, ale playstationoví hráči jsou na tyto věci asi trochu moc vybíraví. PSM každopádně o něm přemýšlel poprvé a naposledy.

HODNOCENÍ 2/10

SWEET DREAMS

KONCEPT: Simulátor snu.

PRINCIP: OK, je trochu podivná. Hráč vstupuje do role hlídače snů: části mozku, která se stará o to, aby se z hezkých snů nestaly noční můry. Nevědomá duše hostujícího člověka jako 3D prostředí, které je nahlíženo a prozkoumáváno hráčem z perspektivy první osoby. Když jde člověk poprvé spát, hráč musí vybírat ze souboru jeho denních vzpomínek - tak se sestaví bloky a objekty snové krajiny. Výběr příjemných vzpomínek vytvoří zvlněné kopce, roztomilé, chlupaté obyvatele a tak dále, ale náhodná volba ošklivých vzpomínek může vytvořit rozbouřenou oblohu a temné gotické hřbitovy. Jsou tu také sluchové vjemy a z nich mohou hráči vytvářet vlastní melodie, které se mají přehrávat během snu a tak zvyšovat jeho efekt.

„PROČ BY SE MĚL NĚKDO STARAT O SNY DRUHÝCH?"
RICH EDDY, ROCKET MEDIA

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Je to pokus o napodobení řady fantaskních obrazotvorných hudebních her od Sony, která vychází v současné době - ale odborníci si s tím až takové starosti nedělali. „Taková hrozná blbost," protestoval Rich Eddy. „Proč by se někdo měl starat o sny druhých? Tento koncept mě nebere a interakce mě nezajímá. Dál." Richard Datling z Codemasters si zase myslí, že hrozí, že hratelnost bude opakovaná a trochu bez řádu. Steve Hickman z Eidosu dodal: „Zní to jako jeden z těch konceptů, kde utratíte spousty peněz za prostředí a 3D efekty a pak se teprve zoufale pokoušíte splašit nějakou hratelnost." Ale ne všichni byli tak kritičtí. „Je to zajímavé," namítal Steve Banks z DMA, „mě se nápad s řízením snů líbí. Mohla by se z toho vyklubat hra ve stylu *Sim City* nebo *Populous*."

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUČENÍ? Nestačí přijít pouze se ztřeštěným neobvyklým konceptem. Designéři musí přesně vysvětlit, jak se jejich myšlenky přemění na hratelnou hru.

VERDIKT: S trochou práce a několika dalšími nápady v oblasti hratelnosti by *Sweet Dreams* mohla mít úspěch - zvlášť u hráčů, které už začínají nudit stereotypní bojovky.

HODNOCENÍ 7/10







Každý, kdo někdy hrál *Final Fantasy VII*, vklouzne do bojových scén *Wild ARMs* jako protéza do úst důchodcových. Je tu dokonce i „Force Bar", který silně připomíná „Limit Break" z *Final Fantasy VII*.



Wild ARMs

Velké zbraně, velké světy, velké oči, velké zabíjení - záchrana vesmíru v rytmu mangy.

MANGA. Pokud je mezi čtenáři někdo, komu tohle magické slovo ještě nikdy nebrnklo o ucho, rád bych mu - mezitím co mu budou ošetřovatelé vyměňovat slámu v kotci - vysvětlil, o co vlastně opravdu kráčí. Ne, mýlí se ti, kteří se budou odvolávat na večerníček a připomínat slavnou dvojici Rumcajs and Manga a ani ovocožrouti neuspějí se svou mangarinkou. Pravda je ta, že Manga je označení japonského comicsového stylu. Jeho sláva se šíří světem rychleji než tlaková vlna atomové bomby. V čem je důvod téhle drtivé úspěšnosti? Asi především v tom, že je to něco jiného, než na co jsou čtenáři a hráči zvyklí.



Už na první pohled mangácké comicsy zaujmou svým výtvarným stylem, postaveným na ostré, dynamické kresbě s dokonalým akčním fázováním (někdy nestačí k zachycení jednoho výstřelu ani několik stránek) a obrovským důrazem na propracovanost kulis a detailů. Samozřejmě i postavy jsou pro mangu typické a nezaměnitelné a malí šikmookouši se pokouší léčit si komplexy kreslením vysokých velkobulvých blondýnů. Ale teprve při bližším prozkoumání čtenář zjistí, že to zdaleka není všechno, co dělá mangu mangou, že pod výrazným malířským stylem se ukrývají i silné příběhy, ve kterých se krutost snoubí s naivním humorem a pubertální erotika s masivními krveprolitími. Příběhy, ve kterých narozdíl od zavedených humanistických šablon nemá lidský život větší cenu než použité párátko, a čest je všechno. Je tu dokonce i možné, že hlavního hrdinu neznáte od první stránky příbě-

UŽ NA PRVNÍ POHLED MANGÁCKÉ COMICSY ZAUJMOU SVÝM STYLEM, POSTAVENÝM NA OSTRÉ, DYNAMICKÉ KRESBĚ S DOKONALÝM AKČNÍM FÁZOVÁNÍM.







VÝROBCE:	SCE	DISTRIBUTOR:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12+
		STYL:	RPG



Nenechejte se zmýlit roztomilou grafikou, svět *Wild ARMs* je tvrdý a nebezpečný, plný tajných pastí, ďábelských padouchů a mrtvých dětí.



HRDINSKÁ TROJICE

Osud Filgaiy je v rukou třech lidí, kteří musí vykloubit dopadající ruku osudu, oprášit blednoucí duchy Guardianů a porazit nějaké ty démony.



Rudy RoughKnight
Je nejmladší z celé trojice, je mu pouhých patnáct let, ale sólové cestování po Filgaie ho pořádně zocelilo a udělalo z něj skupinového tvrďáka numero uno. Umí ovládat ZBRANě, pravěké relikvie, které pozůstaly po první válce s Démony. Je také nejpomalejší z týmu a je to magický negramot. Jo, a taky má pěkně uhozený účes.

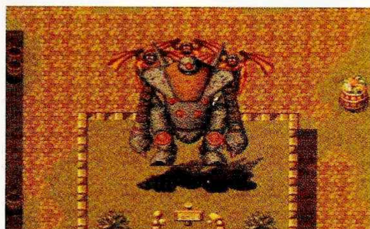
Jack Van Burace
Nejstarší a nejzkušenější ze skupiny. Jack je dobrodruh, lovec pokladů, rodný bratr Indiana Jonese. Dlouhá léta strávil v katakombách se svým přítelem, inteligentní krysou Hanpanem. Jack je rozená vůdčí osobnost a jeho doménou jsou meče. Pilně šprtá Rychlé Tasení - umění magických fint, díky kterým nabírají jeho útoky chladnou ocelí značně devastačních účinků.





Cecilia Lynne Adelhyde
Dcera vládce Adelhyde má schopnost rozmlouvat se slábnoucími duchy Strážců. V Curanském opatství byla trénována v magickém umění. Díky svým schopnostem je těžkým protivníkem, ale když kouzla dojdou, je najednou tou nejzranitelnější a nejslabší součástí týmu.





hu a teprve během děje se vysune do popředí z nenápadné masy vedlejších postav.

Po takovém úvodu pro vás asi nebude žádným překvapením, že *Wild ARMs* je další asijská hra v duchu mangy, která se dostala na náš nadržený trh. Megaúspěch *Final Fantasy VII* otevřel cestu dalším podobně laděným RPGčkům a hráči se na ně vrhli jak sebevrah z nuseláku. Zřejmě je uchvátila nelineárnost příběhů, které dávají na vnitřní život hrdinů stejný důraz jako na samotnou záchranu světa. Zatímco většina „gaidžinských" fantasy se odehrává v léty vyhloubeném tolkienovském kaňonu, kde už hráči i čtenáři znají každou muchomůrku a dokáží v přestávkách mezi zíváním na minutu přesně odhadnout, kde se na cestě za zničením/nalezením prstenu/meče/pláště/diamantu/koruny co stane, v asijských příbězích jsou opuštěni v neznámém prostředí cizí mytologie a podrobeni ustavičnému hloubkovému bombardování nečekanými zvraty.

Nenechejte se zmást prvním dojmem, který na vás *Wild ARMs* udělá. Svět, který nabízí, sice vypadá mírumilovně jako spící batole, ale pod maskou klidu v něm bouří větší vášně než ve wrestlingovém ringu, kde se právě Sid Justice vyjádřil pohrdavě o vztahu matky Hulka Hogana s cvičeným klokanem. Na planetě zvané Filgaia zuří boj. Na jedné straně barikády stojí zákeřní Démoni a na druhé zástromní Strážci (Guardians). Už jednou si to spolu vyřídili manuálně a výsledkem byla menší apokalypsa (bez destrukce větší části světa se neobejde skoro žádná manga, zničit Tokio patří skoro k bontonu). Od té doby už ale uběhlo něco kolem tisíce let a tak nějak to vypadalo, že je všechno v pohodě a že si obyvatelé Filgaie můžou znovu začít vyšlapávat svou cestu do pohodlí moderní civilizace, když se šéf špatných hochů Demon Overlord rozhodl, že je na čase udělat po vzoru Johna Travolty comeback. A kolem nebyl nikdo, kdo by ho přesvědčil, aby seděl dál na zadku - kdysi mocní Guardiani, kteří ho drželi v zajetí, zeslábli časem natolik, že by je přeprali i ti nejslabší vězni z tábora nucených prací. Takže je jako vždycky veškerá naděje lidstva upřená ke třem hrdinům - a těmi jste vy, vy a vy.





Každý z hrdinů začíná sólo (a během hry ještě několikrát sólo bude) a teprve po čase se setkávají a utvoří skupinu. Hráč se už může sám rozhodnout, kdo bude týmový kápo a kdo bude jednat s okolím. Není to jen efektní parádička, každá z postav má nejen různé bojové dispozice, ale i rozdílné technické pomůcky. Dobrodruh Jack Van Burace má létající krysu Hanpana, Rudy Rough

SVĚT, KTERÝ NABÍZÍ, SICE VYPADÁ MÍRUMILOVNĚ JAKO SPÍCÍ BATOLE, ALE POD MASKOU KLIDU V NĚM BOUŘÍ VĚTŠÍ VÁŠNĚ NEŽ VE WRESTLINGOVÉM RINGU.





[1] Tlačítka a mačkátka, toť obvyklá výbava průměrného dungeonu. [2] Stejně tak většina dungeonů jsou obohacena přítomností velkého ošklivého bosse.

Wild ARMs

[1-2] Ani na širém oceánu nejste bezpečni. Mořské hlubiny skrývají spoustu silně nekamarádských příšer. [3] Jediná místa, kde se nemusíte stále ohlížet přes rameno, jsou města. Tady se můžete vyspat, nakoupit zbraně, kouzla a pokecat si s burany. [4] Přehlednost tabulek až dohání k slzám - kromě ohlášení, kolik vám schází bodů do postupu na vyšší level, vám hra hlásí i o kolik vám každá zbraň či oblek vylepší schopnosti. [5] Nic pro otroky mořské nemoci. Někam se prostě bez lodi nedostanete. [6-8] „Odsud se dostanete jen přes mou mrtvolu." Sám sis o to řekl.

















Knight má v zásobě nepřeberné množství klasických kulatých bomb a princezna Cecilia Lynne Adelhyde umí zacouvat s časem a hodit pokec se zvířaty - což jsou všechno věci, které se při záchraně světa můžou hodit.

Než se ovšem pustíte do vymáčknutí beďaru zla z tváře vesmíru, několik faktických informací ke hře. Na *Wild ARMs* se, jak je to u japonských věcí běžné, díváte svrchu. Veškeré postavy jsou zastoupeny jednou figurkou, která pobíhá po zmenšených maketách kontinentů, díky čemuž není problémem přeběhnout obrovské území během pár vteřin, a člověk nemusí trpět při dlouhém nezáživném putování, kterým se snaží zrealističtit své RPGčka američtí výrobci her. **V okamžiku, kdy se na vás vyřítí nepřátelé, se hra přepne do 3D bočního pohledu a nastává kolová řezanice**, v níž se můžete rozhodnout, zda protivníky pošlete nasávat vůni kořenů kytek pomocí podomácku vytvořené magie, hrubou silou vašeho meče či naleštěných kulek vražených do střelné zbraně (kombinace magie a moderní techniky ostatně patří k jednomu z nejzábavnějších mangáckých vynálezů). Příšery, které usilují o vaše bezživotí, jsou náležitě bizarní (někdy člověk neví, jestli se má smát nebo utíkat) a stejně podivné jsou i jejich schopnosti.



Jako u většiny japonských her je zjevování nepřátel limitováno časem - cca jednou za půl minutu na vás počítač vyvalí nějakého protivníka, což sice za chvíli začne lézt na nervy (zvláště pokud jste někde zakysli), ale na druhou stranu máte za jejich zabití body na postup do vyšší úrovně a prachy. Aby to nebyla taková nuda, přihodili tvůrci i čistě akční pasáže, kde se musí uhýbat před jedovatými jezírky a špičatými kůly a podobnými agresivními svinstvy. Na své cestě za záchranou světa se postupně dostáváte dál a dál a objevujete nová města, nové světadíly, nové, větší a tvrdší nepřátele a odkrýváte víc a víc z epického příběhu.

JAKO U VĚTŠINY JAPONSKÝCH HER JE ZJEVOVÁNÍ NEPŘÁTEL LIMITOVÁNO ČASEM - CCA JEDNOU ZA PŮLMINUTU NA VÁS POČÍTAČ VYVALÍ NĚJAKÉHO PROTIVNÍKA.

Ještě jedna dobrá rada na závěr: Zapomeňte na *Final Fantasy VII*. Přestože *Wild ARMs* mají podobný bojový systém a podobnou kulatou dětskou grafiku (narozdíl od *Final Fantasy* tu ale citelně chybí animace), nedosahuje tato hra kvality nejen *FF VII*, ale i akčněji zaměřené *Alundry*. Ale když ji na chvíli přestanete srovnávat s úspěšnějšími konkurenty, zjistíte, že i *Wild ARMs* má něco do sebe a něco do vás.

Jiří Pavlovský 

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMs	9/10
Alundra	9/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

GRAFIKA:	**Pěkně detailní a akčně snímané 3D souboje.**	8
HRATELNOST:	**Hafo záhad, soubojů a dokonce to má i příběh.**	8
ŽIVOTNOST:	**Je to velký svět a velká hra.**	9

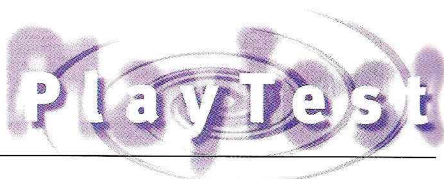
Jedna ze zásadních RPGéček na PlayStationu. Není sice tak dynamická jako *Alundra*, ani tak velkolepá jako *Final Fantasy VII*, ale má od každé z nich něco.

9 Z DESETI

■ VÝROBCE: Taito ■ DISTRIBUTOR: THQ
■ DATUM VYDÁNÍ: září ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
■ STYL: střílečka

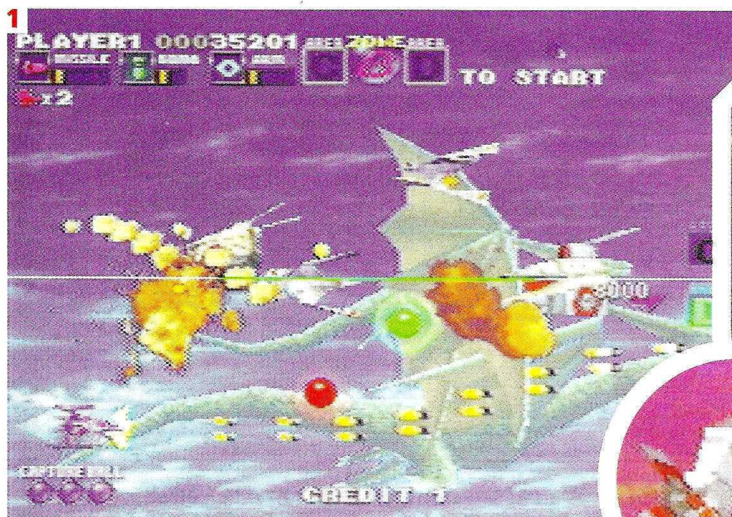






G-Darius

Zatímco se všichni dožadujeme **svobody reálného světa,** je někdy příjemné vrátit se k základům a **vklouznout do pohodlné říše 2D skrolovacích střileček.** Někdy...







[1] Obrazovka se čas od času uprostřed rozdělí a dává vám příležitost zvolit si postup. [2] Jeden příklad toho, jak se ve hře plýtvá nepřáteli. [3] Můžete sestřelovat nepřátelské střely.



Většina akčních filmů má fraškovitý scénář, kdy je například muž jdoucí pěšky sražen autem. Přirozeně se nachytáte, jak křičíte „Uhni stranou ty moulo!" Neschopnost úkroků je, a správně by měl být, nedostatek. Ale nikoliv ve skrolovacích střílečkách. Milujeme je, hltáme je a když se dostane do nabídky hra jako *G-Darius*, vyletí všechny naše myšlenky na bohem dané právo na úkroky oknem, a už se těšíme na tři příjemné hodiny nerušené ničím jiným než nahoru, dolů, dopředu, dozadu.

G-Darius má dva základní problémy, z nichž první naštve jak videoherní retrofily, tak ty, kteří myslí progresivně. Grafika je koktejlem starých a nových nápadů, při kterém lezou oči z důlků. Do této věrné dvourozměrné střílečky byly nacpány 3D polygonové efekty. Když nepřátelské lodi poprvé vyletí z obrazovky, je všechno OK. **Ale když se propadnou do plochého plánu, na kterém se hra hraje, zůstává vám rozum stát.** Celkovým efektem není ani moderní hra, ani upřímný pokus o dosažení toho starého pocitu.



Druhý problém je závažnější. Celkově je hra docela výstižně rozdělena, 15 obrovských úrovní je uspořádáno do pavouka, který nabízí možnost různých cest. Ale struktura jednotlivých úrovní už není tak dokonalá. Čeká tu na vás několik nepříjemných překvapení - nepočítaje v to upřímně starostlivé bossy. Designéři se bohužel spokojili s tím, že obtížnost úrovní zvyšují pouze posíláním více a více skoro nepřekonatelných prevítů na vaši raketku. Smrt je tu v některých případech nevyhnutelná součást hry.

I přes to všechno fanoušci klasických střileček (PSM ani náhodou nevyjímaje) mohou být ujištěni, že je tu dost zajímavého, co ospravedlňuje vážný zájem. Protože každá hra sestává pouze z pěti úrovní (což je délka jedné pavoučí nohy), není opakování a rostoucí stereotyp tak zhoubný, jak bývá obvyklé. A také nemůžeme zapomenout na některé doteky génia - například systém zbraní obsahuje Capture Spheres (lapací pole). Když vystřelíte na nepřipraveného nepřítele, můžete jej vléci za sebou a vtáhnout do lodi, a získat tak více energie na střílení. Malá potvora bude například fungovat jako power up pro lasery a o trochu větší se přetransformuje do posilovače štítů.

Nikdo z nás nepohrdne trochou dobré staromódní skrolovací střílečky. Chytré kousky a tradiční hratelnost fungují v *G-Darius* docela dobře. Ale pozor, není to stejná třída jako klasická *R-Types*.

Andy Dyer

Alternativy...

R-Types	8/10
G-Darius	7/10
Ray Storm	6/10





[1] To není zrovna táborový ohýnek. [2] Pro doplnění energie používejte lapací pole.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

■ GRAFIKA:	Podivná směs chytrých efektů a nedomyšleností.	6
■ HRATELNOST:	Skvělá i když pěkně tvrdá a občas překvapivá.	7
■ ŽIVOTNOST:	15 dlouhých úrovní a osm obtížností.	7

Najdete tu dobrou náročnou hratelnost, ale nadměrné množství nepřátelského rojení ji jaksi kazí. Zábavná pecka ze staré školy, ale *R-Types* to není.

7 Z DESETI





[1] Detailní pozadí jasně ukazuje, jaká péče a pozornost byla věnovaná vytváření této hry. [2-3] Hlavní zbraň vašeho výběru je Rig. Chyťte si nepřítele a směrovými tlačítky s ním házejte ze strany na stranu dokud neexploduje. Paráda.

Wild 9

Možná vám název připadá podivný. **Ale není.** Ve vašem týmu je totiž, abyste věděli, devět členů, a ti jsou, jak jinak, **zběsilí.**



Bizarní. Slovo, při kterém je společně s „šílené" a „úchylné" třeba opatrnosti. Pokud něco je doopravdy bizarní, pak to není žádný problém (aby bylo jasno, jako příklad lze uvést Monty Python). Problém může nastat, když se někdo snaží udělat něco bizarního za každou cenu. Pak je to většinou na blití.

Aby bylo jasno, i zde si uvedeme jeden příklad: *Wild 9*. V té hře je spousta dobrého (k tomu se brzy dostaneme), ale je bizarní, protože to moc chce, což je velmi špatné. Příběh z budoucnosti vypráví o vojákovi Wexu Majorovi a jeho pokusech najít jeho osm vojenských kámošů, kteří byli uneseni zlým Karnem. *Wild 9* má zápletku ve futuristickém stylu. Obsahuje záměrně komické postavičky, jako je ohavný človíček B'Angus. K tomu lze říci jen, že tvůrci hry by se měli naučit přenechávat humor profesionálům a soustředit se na programování.

Wild 9 naopak musíte obdivovat pro očividnou oddanost výtvarného týmu tomuto projektu. Hra je plná momentů, které, i když se všem nebudou líbit, dokazují, že se upřímně snažili.

Před námi je tedy plošinová hra podivného playstationového podžánru, který okamžitě poznáte, pokud jste viděli *Pandemonium*. Je to rádoby 3D, s humorným přístupem, který se vzdává volného pobíhání Lary a jí příbuzných ve prospěch předem stanovených cest a rafinovanějších animačních efektů. Ve *Wild 9* se





[1] Další způsob využití Rigu je zdvihnout vaše nepřátele, přenést je do řekněme drtičky a... [2] ...pustit je tam. Škodolibé pochichtávání je povinné.

také objevuje extrémní násilí v nepříjemné, i když kreslené podobě, které jak Shiny jistě počítá, zaujme zlé mladistvé puberťáky. Je to bohužel tak.

Jak kolem poskakujete se svou hlavní zbraní („Rig" je druh elektromagnetického antigravitačního vynálezu, který slouží jako metač blesků), můžete nabírat některé své nepřátele, uvolňovat si tak postup a dělat s nimi nehezké věci. I když je budete jen držet na

VE *WILD 9* SE TAKÉ OBJEVUJE EXTRÉMNÍ NÁSILÍ V NEPŘÍJEMNÉ I KDYŽ KRESLENÉ PODOBĚ, KTERÉ JAK SHINY JISTĚ POČÍTÁ, ZAUJME ZLÉ MLADISTVÉ PUBERŤÁKY.







■ VÝROBCE:	Shiny Entertainment	■ DISTRIBUTOR:	Interplay
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	plošinovka



[1-2] V některých úrovních padáte podivnými dírami. A nezahlédnete ani bílého králíka. [3] Stejně jako v *Pandemonium*, jsou sjízdné vzdušné proudy nedílnou zábavou plošinovkové hratelnosti. [4-7] Nejhoršími součástmi hry jsou úrovně s létajícím kolem, které, kromě bezvadné animace vašeho pádu, působí velice hloupě.



paprsku, budou se svíjet a křičet, ale opravdová „zábava" přijde, když jimi nakrmíte kombajn na obilí, který vám zatarasí cestu, a budete se dívat, jak se mění v zelené bláto. Nebo je nasypete do jámy, takže je můžete používat jako stupátka, zatímco sebou mlátí a vyjí. Nebo je hodíte do stropních větráků a budete koukat, jak je lopatky krájejí. A tak dál.

Bohužel, i když je tohle z hlediska principu hry skvělé, ostatní aspekty už nejsou tak přesvědčivé. Úrovně naplněné zábavnými momenty jsou poněkud krátké a některé nástrahy, které vám vezmou život, jsou až příliš neočekávané. To nutilo designéry k tomu, aby zavedli příliš časté body uzdravení (kde se vzpamatujete ze smrti). A pak v každé třetí úrovni nebo tak nějak najdete minihru, ve které si poletujete na okřídleném kole (à la Hvězdné války) a honíte nepřátele. Tyto úrovně jsou příšerně chudé a vy se máte prostě jen vyhýbat překážkám a případně vystřelit raketu. Nepotřebujete tu žádné dovednosti a grafika je zde navíc naprosto nezajímavá. *Wild 9* je pěkná míchanice: místy velice dobrá (neměli jsme ani čas se dostat k ostatním osmi členům vaší party, kteří se občas objeví a pomůžou), ale jinde velmi nudná. Některé nápady jsou velice originální a některé velice staré a vyčpělé. Obsahuje skvělé násilnické i patetické a humorné scény. Krátce řečeno je dobrá i blbá zároveň. Měli byste si ji koupit? No, zařadili bychom ji na poslední místo vašeho seznamu a pořiďte si jí, až vás ostatní věci omrzí. Což, vezmeme-li v úvahu nastávající vánoční festival her, nebude zrovna brzy.

Steve Faragher 

Alternativy...

Crash Bandicoot	9/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Pandemonium	9/10
Pandemonium 2	8/10
Wild 9	7/10
Klonoa	7/10
Castlevaina	7/10

> LEGRACE ZAČÍNÁ, KDYŽ NAPLNÍTE POTVORAMI DRTIČKU A DÍVÁTE SE, JAK SE Z NICH STÁVÁ ZELENÉ BLÁTO. NEBO JE NASYPETE DO JÁMY, TAKŽE JE MŮŽETE POUŽÍVAT JAKO STUPÁTKA.



[1] Vyhazování věcí do vzduchu je hlavním prvkem zábavy. [2] Rig také můžete použít k tomu, abyste se dostali z ošemetných míst, jako je toto.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 7

■ GRAFIKA:	Karikaturní a místy se objevující hloupé chyby.	6
■ HRATELNOST:	Je dobrá. Je špatná. Ale většinou ujde.	7
■ ŽIVOTNOST:	Na *Pandemonium* nemá.	7

Když se původně diskutovalo o *Wild 9*, vypadalo to na převratný počin. Dnes je to jen další plošinovka, která se ani nevyrovná svým předchůdkyním.

7 Z DESETI





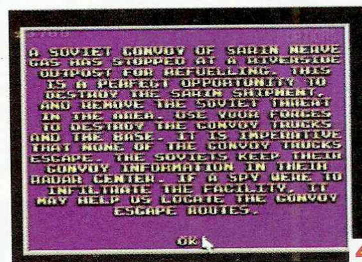
■ VÝROBCE:	**Westwood Studios**	■ DISTRIBUTOR:	**Virgin Interactive**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**15+**
		■ STYL:	**realtimová strategie**





[1] Základy rozhraní a způsob hry bude znát každý, kdo hrál první *C&C* nebo *Red Alert*.
[2] Stejně jako dřív si můžete vyvolat průhledné menu.
[3] Bojové mapy vám umožňují vybrat pořadí pro jednotlivé mise.
[4] Mnohé z úrovní *Retaliation* jsou velice složité, a proto byly doplněny podrobnými instrukcemi.





C&C Red Alert Retaliation

Nezastavitelná obluda, kterou je *Command & Conquer* se valí dál. Ale není už čas na něco trochu jiného?

Když Virgin poprvé oznámili úmysl, že se chystají vydat svůj PC-hit, hru *Command & Conquer* pro PlayStation, setkala se zpráva s pěknou dávkou skepse. Nakonec klíčová síla kouzelné skříňky od Sony se projevuje v jejích působivých 3D grafických procesorech. Otázka tedy zněla, zda bude strategická hra založená na spritech na tomto stroji fungovat a zda budou o ni mít vlastně majitelé PlayStation zájem?

Naštěstí pro Virgin a tvůrce hry Westwood Studios byla odpověď na obě otázky ano. I když není joypad ideálním ovladačem pro strategii v reálném čase - pokud to nevíte, hra byla uzpůsobena, aby se hrála myší - konverze pro PlayStation i tak dokázala vystihnout potřebnou hratelnost a zábavnost *Command & Conquer*, a díky tomu se prodávala po kamionech.

Stalo se tak nevyhnutelné, že si všechna pokračování hry nachází cestu na černé playstaionové disky. Nejdříve se objevil *Red Alert*. I když ještě pořád trochu trpí nízkým rozlišením playstationového displeje a tím, že náš miláček nemá klávesnici (což znamenalo, že množství jemnějších příkazů PC originálu přišlo vniveč), *Red Alert* byl skutečným krokem vpřed. Zlepšilo se joypadové ovládání, a co je ještě důležitější, byla přidána možnost ovládání playstationovou myší.

Nyní vychází třetí hra řady *Command & Conquer* pro PlayStation, a to poněkud těžkopádný *Command & Conquer Red Alert: Retaliation*, který v podstatě zahrnuje dva data disky pro PC verzi *Red Alertu - Counterstrike* a *The Aftermath*. *Retaliation* se odehrává ve stejném histo-

STEJNĚ JAKO DŘÍVE PŘESUNUJETE ROZMANITÉ VOJENSKÉ JEDNOTKY A VOZIDLA, KTERÉ PAK POUŽÍVÁTE K VYHLAZOVÁNÍ NEPŘÍTELE.



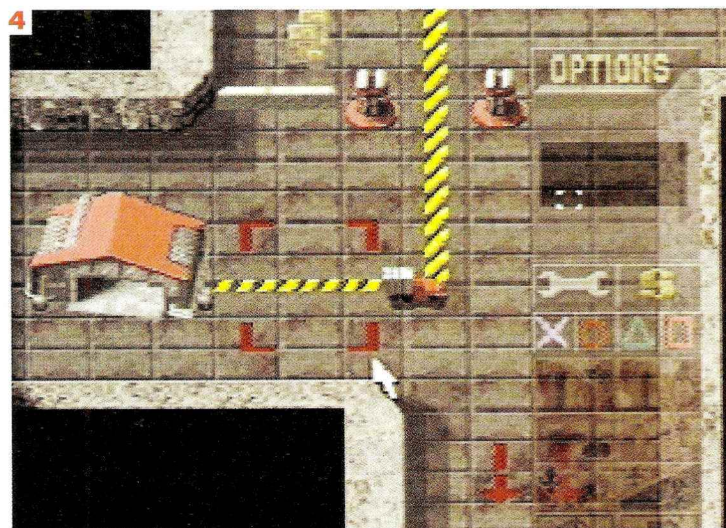


[1-2] *Retaliation* obsahuje některé úrovně, v nichž musíte prozkoumávat nepřátelské základny zevnitř a s omezeným počtem oddílů.

C&C Red Alert Retaliation

[1] Některé nové zesílené jednotky mají k dispozici Tesla tanky - ačkoliv mají obranu nevalné úrovně, pyšní se velkým dosahem a ničivou silou. [2] Zvědové jsou nejlepší jednotka na špionáž. [3] Taktika také zůstává stejná - prostě posílejte na nepřátele co největší oddíly. [4] Jsou zahrnuty mise od obtížných po extrémně náročné.









RETALIATION POKRAČUJE V PŘÍBĚHU O NIČIVÉ VÁLCE MEZI STALINSKOU SOVĚTSKOU ŘÍŠÍ A EVROPSKÝMI SPOJENCI.

...rickém prostředí jako *Red Alert* a pokračuje v příběhu ničivé války mezi stalinskou Sovětskou říší a Evropskými spojenci. Obě strany pokračovaly ve vývoji nových a ještě silnějších ničivých zbraní, které hrozily zvrácením průběhu války. Jako vojenský vůdce jedné ze stran máte za úkol převzít velení nad silami do vlastních rukou a pěkně nepřítele propleskout.

Co to znamená v reálu? Je to dvoucédéčkový balíček, v němž je obsaženo 34 nových misí pro jednoho hráče spojených do souboru v nový válečný příběh. Dostanete také více než 100 nových bojových map, které můžete hrát jako jednotlivé bitvy proti počítačem řízenému protivníkovi nebo proti kamarádovi přes spojovací kabel. Během hry je *Retaliation* téměř identická s *Red Alert* - jde vlastně spíš o soubor nových misí, než o novou hru, a používá přesně stejný herní algoritmus. Stejně jako dřív vidíte bitevní pole ze svrchního pohledu a používáte myš nebo joypad ke stavění budov, sbírání nerostného bohatství a přesunům rozmanitých vojenských jednotek a vozidel, které pak slouží k vyhlazení nepřítele. Rozdíly spočívají v novém válečném systému, doplnění několika super jednotek (důsledek vojenského výzkumu) a misí samotných.

Nový bojový systém rozděluje boj na čtyři dějiště na každé straně. Na začátku hry máte na každé straně přístup pouze k jednomu. Úspěšné zakončení misí zvyšuje vaši šarži, což vám na oplátku umožňuje přístup k ostatním třem dějištím na každé straně. Dokončete všechny mise na jedné straně a budete odměněni animovaným filmem.

Nové jednotky zahrnují takové vymoženosti jako Chronotank (spojenecké vozidlo, které může teleportovat v okolí bojiště), sovětský Tesla tank (střílí blesky dlouhého dosahu) a Demolition Truck (doveze jadernou bombu na určené místo a vyhodí všechno do vzduchu). Všeho všudy tu najdete na hraní sedm nových hraček a kolem nich se točí mnohé nové mise.

Jak jste asi očekávali, mise samotné se liší obtížností, a i když je bojový systém uspořádaný tak, aby se obtížné úrovně objevili až na pozdějších bojištích, chybí tu úvodní jednoduché úrovně z předchozích dílů hry, takže ti, kteří je nehráli, budou mít těžký začátek.

Retaliation není špatná hra, ale také to není nic nového. Westwood Studios sestavili hezký balíček z řady *Command & Conquer*, ale je jen otázka času, kdy nabídnou hráčům něco nového. *Retaliation* bohužel očekávání nesplnila.

Andy Butcher 

Alternativy...

Command & Conquer	9/10
C&C Red Alert	9/10
Warcraft 2	9/10
C&C Red Alert Retaliation	7/10





[1] Musíte myslet na obranu přístupových cest. [2] Konstrukce nových budov a jednotek je velmi jednoduchá věc, zvláště pokud vlastníte myš.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 7

GRAFIKA:	Efektivní, ale k dokonalosti má ještě daleko...	7
HRATELNOST:	Obtížná a náročná, ale nic nového.	7
ŽIVOTNOST:	34 misí plus nekonečné bitvy.	9

Fanouškové Red Alertu, kteří toužili po dalších misích a větší náročnosti se po ní vrhnou, ale ti, kdo hledali něco nového, budou zklamaní.

7 Z DESETI

Ninja: Shadow of Darkness

Kick, punch, block. To je refrén známý všem, kdo si tykají s panem Cibulí. Ale docela sedí i na nejnovější akční adventuru od Core Design.



[1] Tvůrci hry zařadili spoustu sekvencí, kde se spíš díváte než účastníte. Tady se setkáváte s ohromným drakem... [2] ...a teď vás zabíjí. [3] Některé z grafik jsou nepopiratelně nádherné. [4] A opět další přerostlá zabíječská obluda.







Arkádová bojová adventura s perspektivou třetí osoby *Ninja: Shadow of Darkeness* obsahuje tolik nepřátel, že se po nich ani nestačíte ohánět svou tyčí. Pokud jste obeznámeni s jinou akční adventurou odehrávající se ve viktoriánském Londýně, *Nightmare Creatures* od Kalisto, budete se v orientální psině od Core Designe cítit jako doma, jelikož je zásadě stejného druhu. Vy se coby ninja potulujete trojdimenzionálními úrovněmi a likvidujete všechny a všechno, co vám náhodou zkříží cestu, a odnášíte si kořist, na kterou kápnete. Váš úkol? No, buďme zcela upřímní. Oblečeni do fialového mundúru si rozhodně nebudete muset namáhat „malé šedé buňky". Stačí neustále zabíjet, neustále sbírat a být neustále v pohybu. Je tu několik hlavolamů, ale pokud umíte počítat do pěti, určitě se moc nezapotíte.

S první vlnou záporňáků se setkáte v lesním háji. V tomto sektoru se ocitnete na jakémsi trávníku a zvykáte si na nemotorné ovládání. Najdete tlačítka pro kopání a mlácení a když ťuknete na trojúhelník, velkoryse se objeví pár nožů. Pěkná podívaná. S noži musíte být přesní a s nožním kombem nandáte potvorám pěkných pár kopanců. Cestou můžete krást poklady v bednách roztroušených bohatě po krajině, které obsahují mince (především), klíče (sem tam), zbraně a různé další užitečné pomůcky. Chvíli co chvíli vám některá mizerná bedna uštědří nepříjemný šok, ale neexistuje způsob, jak rozpoznat ty zákeřné.

Abyste se dostali dál, budete rozhodně potřebovat rozšířit svůj arzenál. Když se vaší maličkostí zabývá pět bojechtivých duší, nestačí si jen prokopat, promlátit a prokrájet cestu z potíží. Svojí sílu si můžete rozšířit zbraněmi uloženými v bednách a úder do jednoho z postranních tlačítek vyvolává



NĚKDY JE UMĚLÁ INTELIGENCE TAKŘÍKAJÍC KOMEDIÁLNÍ, POZORUJETE MOHUTNÉ BOJOVNÍKY, JAK POBÍHAJÍ KOLEM JAKO VYLÍZANCI.





■ VÝROBCE:	Core Design	■ DISTRIBUTOR:	Eidos
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	3D bojová adventura

[1] „Na první křižovatce doprava a pak mě vyhoď hned u pošty." [2] Jedna z pozdějších úrovní vám nabízí možnost neobvyklých způsobů dopravy. [3] Ustupte zpět a oni vás možná nechají na pokoji. Asi ano. [4] Další sekvence - smrt právě zazvonila na zvonek vašich dveří. [5] Zajímavé stvoření. [6] Nůž v letu.


1


2


6


3


5


4

úžasnou útočnou sílu, která způsobí, že ti, kteří se octnou v její blízkosti, ztratí okamžitě chuť k životu. V některých oblastech můžete házet nože na potvory z bezpečné vzdálenosti, přičemž ony vás nemohou zasáhnout - ale pak často zmeškáte užitečnosti, které se jen na chviličku objeví, zrovna když někoho posíláte na onen svět. Stejně se občas držíte zpátky a užíváte si bezstarostného života - na co asi programátoři mysleli? Někdy je umělá inteligence takříkajíc komediální, pozorujete mohutné bojovníky, jak pobíhají kolem jako nějací vylízanci a jsou neschopní dosáhnout potřebného jeden a půl metru k tomu, aby vás mohli napíchnout na čepel.



Je tu spousta úrovní, se kterými se musíte vypořádat a jež vám nabízejí rozmanité úkoly ve stylu Indiana Jonese, mezi kterými nechybí pohyblivé plošiny a nepříjemné vyčnívající hroty - a jsou tu také koncoví bossové, kteří jsou z vás vzteky bez sebe. Designéři hru promyšleně rozdělili na několik kratších úrovní, aby se častěji mohlo měnit tempo hry. Nicméně při *Ninjovi* máte nepříjemný pocit, že už jste tu někdy byli. Ano, je ve 3D a proto se liší od 2D rozsekávaček starých časů. Ale když už jsme u dimenzí, *Ninja* vypadá, když dojde na hratelnost, spíš jednorozměrně. Opravdu, selekce armád příšer na tuhé a polotuhé se velmi brzy stává nudnou záležitostí. Designéři možná měli

DESIGNÉŘI HRY MOŽNÁ MĚLI PŘIDAT DVĚ DIVOKÉ ŠIKOVNÉ ORIENTÁLNÍ ŠKOLAČKY VE STYLU FILMŮ JAMESE BONDA.

přidat dvě divoké orientální školačky (jako v *Jamesu Bondovi*), byla by to alespoň trochu změna.

Po technické stránce se v *Shadow of Darkeness* neobjevilo nic, co by přivodilo hlasité vzdechy kolemjdoucích. Kamera někdy špatně zabírá dění za zdmi, přenos soubojů mohl být maličko přesnější. Ale buďme fér: docela příjemné prostředí, hlavní hrdina je pěkně animovaný a pozadí je dobře udělané.

Ninja bohužel vypadá jako neznámý přístroj, který čeká na dobré uplatnění. Stejně jako mnoho dalších arkádových adventur se rozpadá na dvě nesourodé části... Bojové manévry nejsou dost dobré, aby upoutaly zájem bojovníků a když hledáte adventuru, zjistíte, že jste na špatné adrese. 

Steve Bradley

Alternativy...

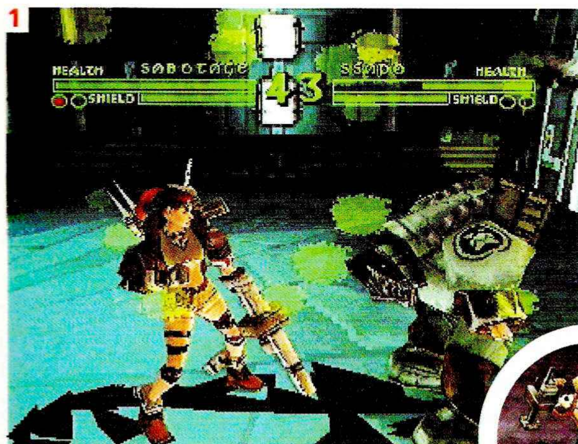
Deathtrap Dungeon	8/10
Project Overkill	7/10
Batman & Robin	6/10
Nightmare Creatures	6/10
Ninja: Shadow of Darkness	5/10

VERDIKT

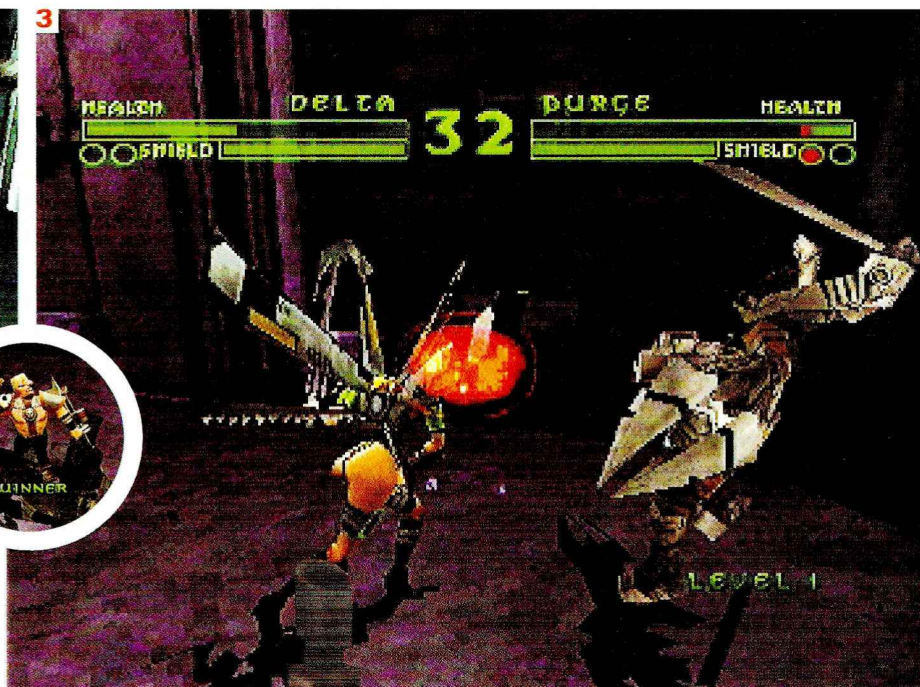
■ GRAFIKA:	Pěkné prostředí, slušná animace.	7
■ HRATELNOST:	Zklamání. Moc usedlá a sem tam chyby.	5
■ ŽIVOTNOST:	Dlouhá hra, pokud vytrváte.	6

***Ninja* má smysl, ale je těžkopádná a vypadá příliš zmateně. V žádném případě to není pohroma, ale zkušení hráči se od ní odvrátí pravděpodobně dříve než později.**

6 Z DESETI







[1] Sliz se rozstříknul na obrazovku. Jako kdyby jste byli při tom! [2] Kamera se pohybuje kolem zásadních věcí, které se odehrávají ve středu. [3] Postavy hry jsou jedny z nejpropracovanějších, které jsme kdy viděli.

Bio Freaks

Jsou to zrůdy! **A pěkně, ehmm, bio.** Každopádně není pochyb o tom, **že jsou extrémně surové** a že ze všeho nejraději **trhají lidem hlavu.**



Bio Freaks (Biological Flying Robotic Enhanced Armoured Killing Synthoids) je hrou pěkně zapeklitou, a to proto, že postavy v ní umějí létat, a tudíž se rasí ve vzduchu. Nápad to je zajímavý a asi bude celkem úspěšný, zejména bereme-li v potaz plně interaktivní prostředí, šílené útoky vyvolané stisknutím jediného tlačítka a superhardcorový design zdejších rváčů. **Postavy - to jsou hodně divně oblečené ženy, kudrnatí chlapci a notně poznamenaní cvoci.** Varujeme vás: *Bio Freaks* jsou jednou z nejzkaženějších bojovek, na jakou kdy narazíte. Jistě si získá své čestné místo v osobní hitparádě těch největších nářezů nejednoho zakomplexovaného chlapce.



Létání dosáhnete podržením L1, avšak ve výšce se udržíte pouze omezenou dobu. Všechny postavy hry mají stejnou dávku létací energie, kterou lze dobít jedině tak, že je opět postavíte na zem.

Krása hry spočívá v tom, že v mnoha oblastech se vyskytují plošiny, na nichž je možné přistát. To znamená, že boje se mohou odehrávat na dvou úrovních. To je také výhoda pro ozbrojené postavy, neboť můžete jednoduše vyletět k obloze a na svého k zemi připoutaného protivníka seslat dávku explozivních projektilů.

V repertoáru komb se skrývá celá řada speciálních chvatů, které lze uplatnit, když se právě nacházíte ve vzduchu. Mít jiný výběr komb k použití na

MŮŽETE VYLETĚT K OBLOZE A NA SVÉHO K ZEMI PŘIPOUTANÉHO PROTIVNÍKA SESLAT DÁVKU EXPLOZIVNÍCH PROJEKTILŮ.





[1] Vítězná póza s patetickými gesty je v současné době v módě.
[2] Zrůdy jsou zvěř, která vám s potěšením rozerve kusy těla na hadry.





■ VÝROBCE:	Midway	■ DISTRIBUTOR:	GT
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	bojovka







[1] Bojové arény se rozdělují na tři skupiny: jednoduchou, střední a obtížnou, přičemž v posledně jmenované se objevují i zrádné pasti. [2-4] Zdegenerovaní bojovníci disponují množstvím schopností. Klíčovou je létání, při kterém ze vzduchu útočí. Pravý mistr musí útoky ze vzduchu zvládat na výbornou.





„terra firma" a jiný nad ní, to je velice chytrý nápad. Navíc provedení tohoto nápadu je značně intuitivní, a tak není příliš těžké přijít na to, které chvaty jsou lepší pro kterou situaci.

To jsou *Bio Freaks* v kostce. A málem bych zapomněl, pochopitelně také můžete lidem trhat údy. Stačí protivníka několikrát zasáhnout do stejné části těla dobře mířeným projektilem, a vytryskne krev (obvykle v průběhu krvácení potřísní celou obrazovku). Když pak budete ve střílení pokračovat, jejich ruce a nohy odlétnout pryč od těla. Nicméně, a na to asi nebudete připraveni, ztráta údů zas tolik neznamená. **Přežití závisí na zásobě energie a protivník se po vás může sápat i bez rukou a nohou.**

Bio Freaks není žádný nový *Tekken*. Postrádá tekkenovskou taktickou inteligenci, nebo vlastně jakoukoliv inteligenci vůbec. Rozhodně to není hra, která by vás dokázala držet nějak dlouho - to, že můžete zábavným způsobem protivníka roztrhat na kusy, vám rozhodně nenahradí skvěle propracovanou křivku, po níž v *Tekkenu* dospíváte k mistrovství. Poté, co bylo toto řečeno, by bylo nefér srovnávat hru s bombou od Namca. *Bio Freaks* je totiž něco úplně jiného. Je to vlastně taková ukázka, jak k bojovkám přistupují američtí producenti. Méně myšlení ve hře a mnohem více krve. Naštěstí je toto formulka, která dělá pravé divy, možná proto, že je spíše zábavná, než aby si vás opravdu dokázala získat.

NICMÉNĚ, A NA TO ASI NEBUDETE PŘIPRAVENI, ZTRÁTA ÚDŮ ZASE AŽ TOLIK NEZNAMENÁ. NA SVĚTĚ JSOU HORŠÍ VĚCI.

Není to tedy žádná klasika, ale zasmějete se. A to hodně. Ještě ale jedno varování - *Bio Freaks* se vyznačují příšernými prodlevami při nahrávání, což znamená, že než se budete moci pustit s chutí do trhání hlav, dost se načekáte. A to je docela škoda....

Tim Weaver 





[1] Pokud zrovna někde nepoletujete, tak to vypadá jako docela tradiční bojovka. [2] Zjevná inspirace stylem Střihorukého Edwarda.

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Bushido Blade	8/10
Bloody Roar	8/10
Battle Arena Toshinden 3	7/10
Bio Freaks	7/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

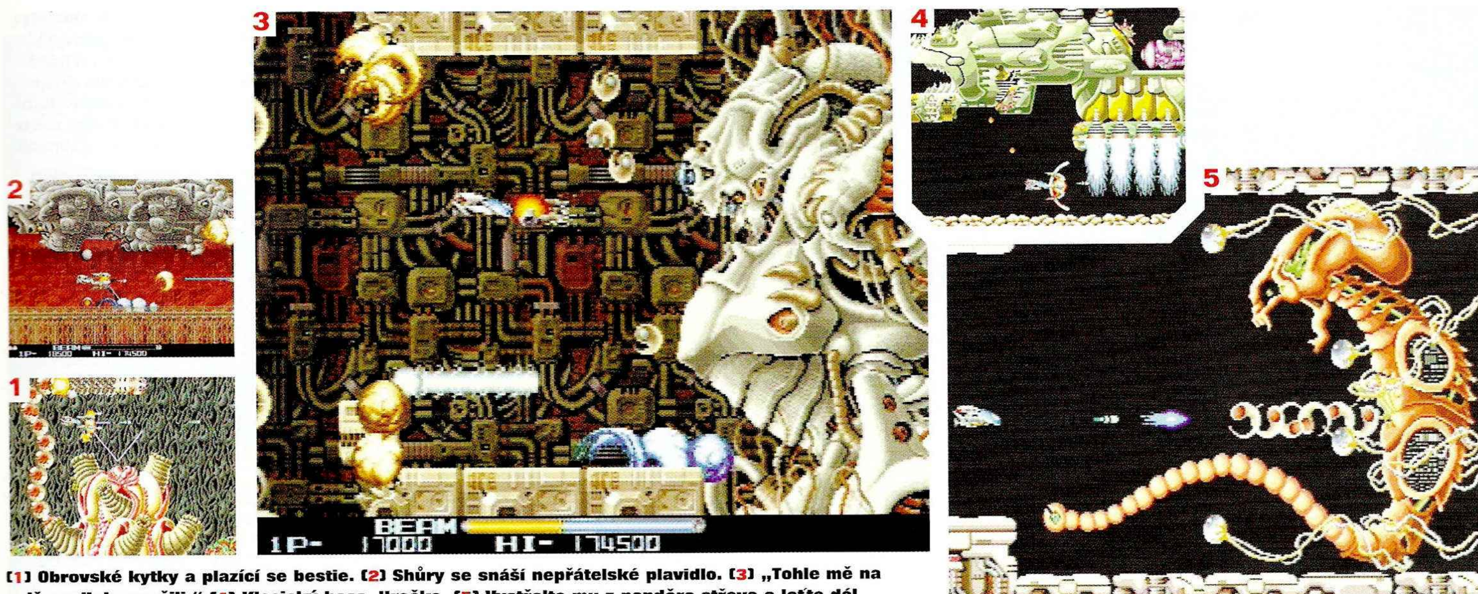
■ GRAFIKA: **Dobře zvládnuté polygonové postavy a působivá animace.** 8

■ HRATELNOST: **Jednoduchá, ale je to zábava se zajímavými chvaty.** 8

■ ŽIVOTNOST: **Hra nemá dostatečnou hloubku, ale i tak vás uspokojí.** 6

Tato hra se jen těžko zařazuje. Není to klasická bojovka a dost se u ní zasmějete. Užijete si i pořádně krve. Zkrátka velice dobrá zábava.

7 Z DESETI



[1] Obrovské kytky a plazící se bestie. [2] Shůry se snáší nepřátelské plavidlo. [3] „Tohle mě na vejšce nikdy neučili." [4] Klasický boss. Hračka. [5] Vystřelte mu z panděra střeva a leťte dál.

R-Types



Diadora Benátky. **Vítr nadzdvihuje ženám sukně.** Do *R - Types* jakoby se soustředil výtažek **světa osmdesátých let.**



[1] Chcete-li se dostat dál, musíte zlikvidovat otáčející se potvory. [2] Zelenými bloky si proklestíte cestu za pomoci vašeho samopalu. [3] V *R - Type 2* se objevuje i voda a hra má celkově lepší grafiku.

Současný příliv všech těch zparchantělých retro hip-hopových a europopových hudebních projektů bohatě stačí na to, aby se každému soudnému člověku, jenž má alespoň trochu sebeúcty v těle, zdvihl kufr. Stejně tak takzvané uprgrady starých arkádových titulů, které po sobě zanechávají pach hniloby. K hromadě těchto her by se snadno mohly přiřadit i *R - Types*. Naštěstí však firma Irem odolala pokušení plýtvat polygony, sešívat hru extra světelnými efekty a vůbec donekonečna opakovat tu či onu úspěšnou formulku. *R - Types* - jak *R - Type*, tak *R - Type 2* - jsou přesně takové, jaké mají být. Bez poskvrny. A zatraceně příjemné. Jasně, že odpověď na otázku, co to vlastně jsou *R - Types*, neznají pouze politici a mrtvoly. Ale kdybyste náhodou patřili do jedné z těchto kategorií, pak vězte: Hry *R - Type* jsou dvojrozměrné skrolující střílečky, které se původně objevily ve velké automatové verzi, a to asi kolem roku 1987. Máte zde vesmírnou loď, máte samopal, prostor kolem vás je plný vetřelců a na vás tedy je pokusit se tím prostřílet. To je celá hra.

R - TYPES PŘIPOMÍNAJÍ POSTARŠÍ HEREČKU - V DOBĚ NEJVĚTŠÍ SLÁVY ÚCHVATNOU, ALE TEĎ UTAHANOU A SMUTNOU.

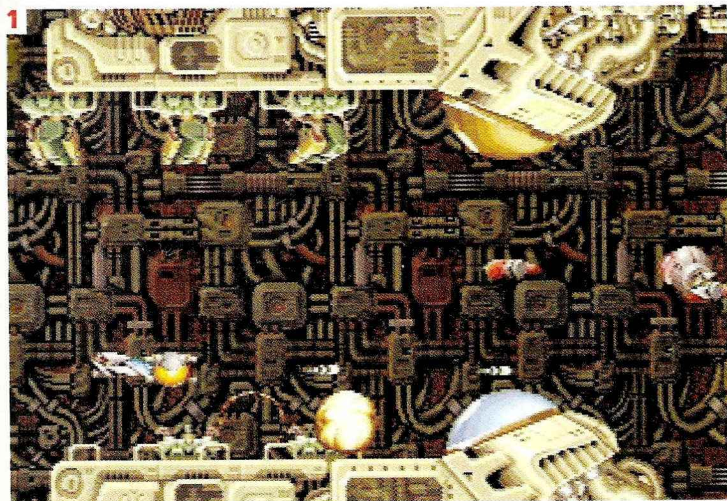
V základě jsou *R - Types* opravdu takto jednoduchou hrou. Jsou zde pochopitelně i další vedlejší prvky. Nejdůležitější z nich jsou patrně power-upy. Až zničíte určitý počet klíčových lodí, na místě té poslední zůstane kořist. Někdy tak můžete získat zvýšení rychlosti, jindy něco přenosného. Například raketové střely. Nebo přídavnou raketku: tohoto užitečného pomocníka můžete připojit buď na předek, nebo na záď svého vlastního

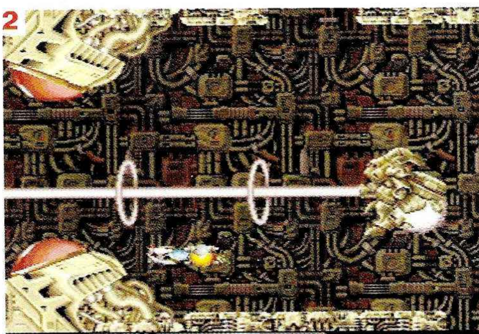


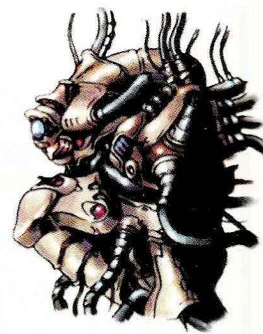


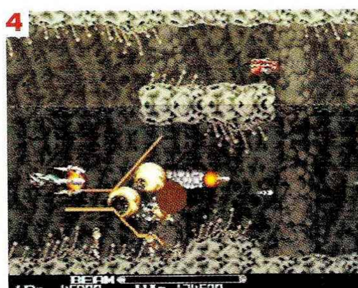
■ VÝROBCE:	Irem	■ DISTRIBUTOR:	Virgin
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	retro střílečka

[1] Přídavná raketka na přídi vaší lodi je velice šikovný štít. [2] Sub-boss si na vás právě vyšlápl se zbraní zvanou mezi znalci Hula Hoop. [3-4] Když jste pod vodou, život vám znepříjemňují předměty padající shora, které se po dopadu roztříští na vybuchující částice. [5-7] Pozdějšími úrovněmi projde jen Mistr Střílečkář.

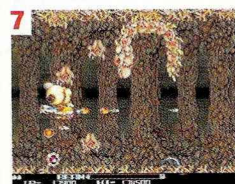


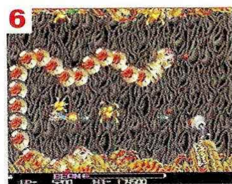






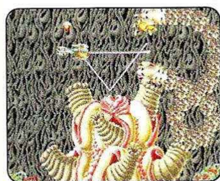








plavidla, kde bude plnit funkci štítu. Nebo ho naopak můžete vystřelit do éteru, a on za sebou bude vysílat laserové paprsky. Pak klepnete na tlačítko X, a on se poslušně vrátí do svého přístavu. Pokud budete tyto power-upy sbírat poctivě *a delší dobu, z vaší raketky se záhy stane automat s nevídanou* palnou silou. Nicméně jakmile si vás do parády vezmou nepřátelské vesmírné mocnosti, je po švandě a budete muset začínat nanovo bez všech těch dokonalých zbraní. Budete opět, jako na začátku, vyzbrojeni pouze něčím, co vypadá jako koule z toaletního papíru se zapíchnutým párátkem.



Prostředí, v němž se pohybujete, je velice organické. Obludy se chvějí, roboti ve tvaru květin se na vás vrhají ze všech stran a do cesty se vám staví groteskní hadi. A vše se odehrává... hmm, v říši duchů. *R - Types* trochu připomínají postarší herečku - v době největší slávy byla naprosto úchvatná, ale teď působí utahaně a smutně. Ze současného pohledu nejsou *R - Types* nikterak úchvatnou hrou. Tuto skutečnost je třeba mít na paměti, zejména pak mladí hráči, jejichž chutě jsou povzbuzeny kvílením motorů v *Gran Turismu* a tituly s polygonovými zombies. *R - Types*, to je hra, na níž se zaujetím mohou pohlížet lidé kolem pětadvaceti. Pokud je vám patnáct, nevíte vůbec, co to *R - Type* je, a líbí se vám *Crash Bandicoot*, pak tato hra asi není pro vás to pravé ořechové.

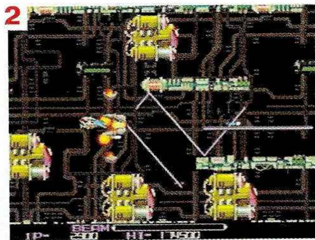
Možná vás napadne, jaký je vlastně rozdíl mezi těmi dvěma *Typy*. Je ve skutečnosti velmi malý. Z grafického hlediska je druhá část o malý krok vpřed. Co se týče zvuku, je to vlastně pouhé pípání v různých výškách a hudba v pozadí je onoho druhu, který vám rozseká za chvíli nervy na padrť.

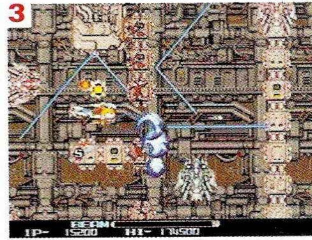
HUDBA V POZADÍ JE ONOHO DRUHU, KTERÝ VÁM ROZSEKÁ NERVY NA PADRŤ.

A co je na té hře vlastně tak úžasného? To je docela složitá otázka. Vše se točí kolem hratelnosti. Jasně, to je termín, kterým se dnes ohání kdekdo, ale má-li nějaká hra plné právo na toto označení, pak to je právě *R -Types*. Hratelnost vytahuje tuto hru z páchnoucí jámy přeplněné zašlým nostalgickým odpadem na výsluní, které jí právem náleží. Možná, že to jsou příliš silná slova, ale odmyslete si na dnešní poměry strašnou grafickou stránku, zacpěte si uši, a ucítíte, že máte před sebou pravou digitální nirvánu.

Stephen Pierce 







[1] Hlasem nahánějícím strach: „Teď jde opravdu do tuhého." [2-3] Seberte power-up napravo a získáte modrý cik-cak laser. Budete-li jej chytře používat, dobře vám poslouží.

Alternativy...

R-Types	8/10
G-Darius	6/10
Ray Storm	8/10
Jupiter Strike	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Zastaralá, ale nikoli bez půvabu.	6
■ HRATELNOST:	Jedna z vůbec nejlepších svého druhu. Bomba!.	9
■ ŽIVOTNOST:	Ani s nekonečnými kredity to není nic snadného.	8

R - Types **- výjimka z retro pravidla. Pokud víte, kdo je Boy George, budete považovat tuto hru za zázrak. Myslíte-li si, že Boy George je postava z *Tekkena*, pak se jděte raději povyrazit do parku.**

8 Z DESETI

Assault

Obrazovka plná laserů a explodujících **částí mimozemských těl.**
Že by něco na způsob **Hvězdné pěchoty** pro PlayStation?

[1] Vyhoďte to do povětří a najdete power-upy. [2] Efekty jsou dosti zvláštní. [3] Pekelná zbraň Starfire. [4] Doyle je výsadkářka. [5] Na konci každé úrovně narazíte na bosse.









MUNICE MÁTE NEOMEZENĚ, ALE RYCHLOST STŘÍLENÍ SE ZPOMALUJE AŽ NA MINIMUM, POKUD SE NEROZHODNETE NECHAT SVŮJ PRST ODPOČINOUT.

Zásoba nápadů pro počítačové hry se na Zemi zmenšuje stejnou rychlostí jako nerostné bohatství, takže nikterak nepřekvapí, když určitý herní styl minulosti dostane nové grafické ozdoby, efekty, nový rozměr a znovu se v novém hávu vrací k vám, milí hráči.

V případě hry *Assault* je tímto starým, nově použitým stylem do strany skrolující střílečka. Nikoliv onen typ s raketkou (jako v případě *R-Types*), nýbrž hra s týpkem ozbrojeným nepoměrně velkou bambitkou, tedy podžánr, který v dvojrozměrných časech dosáhl vrcholu v podobě úchvatně hratelného *Super Probotectoru* pro SNES. Pouhá zmínka o tomto titulu by měla ve všech, kdo hru hráli, evokovat obraz neuvěřitelně barvitých explozí.

Dokonce i ti, kteří nemají žádnou slabost pro hry dávno vyšlé z módy, by měli rychle pochopit, o co ve hře jde. Hrajete v roli buď seržanta Reno J. Washingtona nebo majorky Kelly Doyle a nepravidelnou leteckou linkou se dostáváte do apokalyptického prostředí plného různých potvor připomínajících vetřelce. Klasickým způsobem, vlastním coin-opové kultuře, budete obrazovku pročesávat svými laserovými zbraněmi, sbírat předměty, které vám přidají na síle, a vypořádávat se stále rostoucím počtem příšerných nepřátel. Na konci každé sekce na vás čeká monstrózní boss. Zato si nemusíte dělat potíže s žádnými rébusy či problémy intelektuálního charakteru.



Pochopitelně hlavní odchylkou od dnes již klasického vzoru je to, že se vše odehrává v trojrozměrném prostředí. To zde v podstatě znamená, že se v omezeném prostoru pohybujete doleva a doprava, přičemž občas dochází k automatické změně perspektivy na pohled seshora a zezadu. Tato změna je v *Assault* příčinou největších problémů.



Dokonce ani nemůžete nijak poznat, zda vůbec střílíte správným směrem. Sice vrháte proti útočícím vetřelcům nádherný proud plamenů, ale kvůli obtížné perspektivě si nemůžete




[1] Další kratochvíle s bossem. [2] Oddělat ho, znamená vypálit určený počet střel.





■ VÝROBCE:	**Candlelight**	■ DISTRIBUTOR:	**Telstar Electronic**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**11+**
		■ STYL:	**3D střílečka**



[1] Těla vetřelců vybuchují všude, ale viděli jsme už lepší bossy. [2] Zbraň budete muset zamířit za pomoci R1 a pak tu vetřeleckou lůzu usmažíte ve vlastní šťávě.

vůbec být jisti, zda jen neplýtváte municí. Stejně tak vám asi moc nepomůže, že potenciální cíle jsou v dost špatném grafickém provedení. Jakmile se k vám dostanou dostatečně blízko, aby vás ohrozily, nezbývá vám nic jiného, než zběsile pobíhat stále dokola a snažit se na ně vypálit.

Autoři projektu se nevysvětlitelně rozhodli zachovat různost výšky pozic střelců, která se objevovala ve hrách typu *Probotector*. Mířit nahoru a dolů snad šlo ve dvojrozměrném prostředí, kdy bylo možné vysílat laserové paprsky přesně v tom správném úhlu, aby zlikvidovaly celé hordy lumpů. Ale ve trojrozměrném prostředí tato věc pouze mate, navíc ještě po podlaze leze mnoho pavouků, které je třeba postřílet, a to ve stejném okamžiku, kdy musíte pálit na bosse, jenž je umístěn pro změnu někde nahoře. Sice jsou zde určité prostředky pro ovládání vaší postavy, ale celé je to takové chatrné. Měl to být takový typ hry, kdy smrt přichází buďto od nepřátel, kteří jsou zrovna v hojném počtu, nebo od strašlivých bossů. Místo toho *Assault* vaši postavu oblečenou v železných kalhotách spíše vyřídí svými plošinovkovými skákacími sekcemi, které jsou kvůli klamavé perspektivě obzvláště zrádné.



Je to škoda, protože některé zbraňové efekty a exploze vypadají fakticky úchvatně a přinášejí zkázu ve velkém stylu. Bohužel však ani zde není vše úplně tak v pořádku. Munice máte neomezeně, ale rychlost, kterou můžete střílet, se zpomaluje až na neúnosné minimum, pokud se nerozhodnete nechat svůj prst na chvíli odpočinout. To se u zbraní ve hrách tohoto typu záměrně stává, ale *Assault* v tomto ohledu jednoznačně vyčnívá. Radost ze získání lepší laserové zbraně rychle zmizí, když zjistíte, že náplň vyprchala ještě dříve, než jste stačili zbraň vůbec použít. Často tak musíte na nějakém zatracenými padouchy nezamořeném území vyčkat, až se vám opět dobije.

Co se týče lomcování rameny, pak *Assault* působí občas velice dobře. Hru hrajte s Dual Shockem a užijte si staccato feedbackových cuknutí. Je to rozhodně lepší zážitek než trapný soundtrack ve stylu Kraftwerk. Rovněž si můžete zvolit dva hráče na jedné obrazovce. Dobře vypadají i výbuchy, rozhodně lépe než rozmazaní nepřátelští vetřelci.

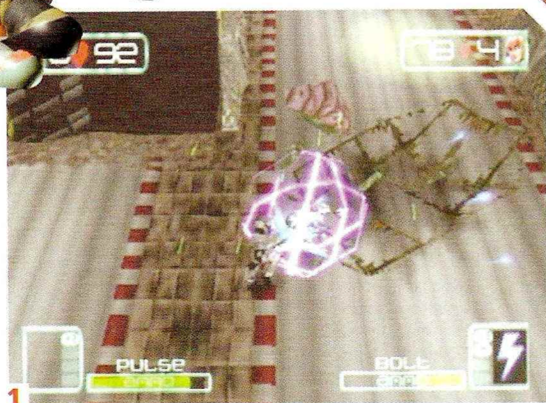
Assault si asi nejvíce užijí příznivci střílileček. Přece jenom je o fous lepší než již starší zklamání jménem *Contra*, kterého jsme se dočkali od Konami. Avšak opravdovým *Probotectorem* pro PlayStation zatím zůstává *One* od ASC - této hře se totiž podařilo vyhnout všem úskalím, na nichž ztroskotává *Assault*.

Robin Alway 

JE TŘEBA DVOU

Najděte kamaráda, který cítí stejnou potřebu vyřádit se střílením, a můžete se do boje s hordou vetřelců pustit společně, umožňuje to „probotectorský" režim pro dva hráče. Spolupráce je nutná všude tam, kde je počet nepřátel větší než palná síla jednotlivce. Postupem času si navíc jednotlivé úkoly můžete rozdělovat.





[1] Předmět ve formě štítu vám rozhodně neuškodí - a možná i pomůže. [2] Snažte se pořád střílet a vyhýbat se nepřátelům.

Alternativy...

Assault	6/10
One	6/10
Contra	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Hezké efekty, ale vetřelci vypadají chatrně.** 6
■ HRATELNOST:	**Celé to trochu kazí trojrozměrná perpektiva.** 6
■ ŽIVOTNOST:	**Zážitek vám pokazí frustrující neúspěchy.** 6

Zastřílíte si tak, že si možná vyléčíte stres, ale kvůli trojrozměrné perspektivě vznikají značné problémy s mířením a často zahynete poněkud neférovým způsobem.

6 Z DESETI

Azure Dreams

Výrobce: KCET
Distributor: Konami
Datum vydání: září
Styl: RPG



Poměrně složité, ale velmi zábavné RPG od tvůrců geniální tahové strategie *Vandal Hearts*. Stejně jako tato hra i *Azure Dreams* nebudou po chuti úplně každému, není to nic jednoduchého, ale ten, kdo to dokáže ocenit, bude nadmíru spokojen. Každopádně pokud se vám hra dostane do ruky, vydržte u ní alespoň dvě hodinky, a uvidíte, že si brzy vypěstujete poctivý solidní návyk.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Nic super dokonalého, pěkné prostředí.** 6	**7**
■ HRATELNOST:	**Zpočátku matoucí, ale později vtahující.** 7	
■ ŽIVOTNOST:	**99 těžkých levelů, plus monstra a zbraně.** 9	Z DESETI

WWF War Zone

Výrobce: Acclaim
Distributor: Acclaim
Datum vydání: srpen
Styl: simulátor wrestlingu

Velmi dobře vypadající simulace něčeho, co je ještě stále mimo možnosti chápání většiny Neameričanů. Jedna věc je však jistá: zatímco v reálu je wrestling jedno velké mlátičkové divadlo, zde si v podstatě soupeři mohou dávat přes hubu doopravdy (v rámci hry samozřejmě). Škoda, že se hratelnost této hry její grafické úrovni nevyrovná.



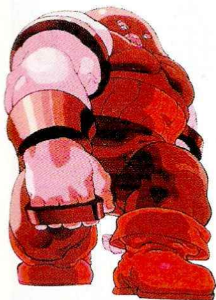




VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Nádherní a hladcí hromotluci.** 8	**7**
■ HRATELNOST:	**Má vážné mouchy.** 6	
■ ŽIVOTNOST:	**Vydrží vám dlouho.** 7	Z DESETI

X Men Vs. Street Fighter EX



Výrobce: Capcom
Distributor: Virgin
Datum vydání: září
Styl: bojovka

I když tato hra obsahuje pravděpodobně největšího bosse v historii 2D bojových her (Apocalypse zabere v pohodě tři čtvrtiny obrazovky), není na ní nic mimořádně pozoruhodného. Atraktivitu může mít jedině pro skutečné fanoušky komiksů či série SF, kteří jsou zvědaví na tento střet dvou legend v jediné hře, ale pro ostatní top je jen obyčejná bojovka ve stínu *Tekkena 3*.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Velmi dvourozměrná a v pohodě.** 6	**6**
■ HRATELNOST:	**Jen pro vyznavače stylu.** 5	
■ ŽIVOTNOST:	**Lehce nadprůměrná, jako obvykle.** 6	Z DESETI

San Francisco Rush

Výrobce: Midway
Distributor: GT Interactive
Datum vydání: září
Styl: závodní



San Francisco Rush je hra, která má jednu dobrou vlastnost. Může posloužit jako příklad toho, jak nikdy nemá závodní hra vypadat. Měla by být vystavena pro výstrahu. Je to hra, která vypadá špatně, působí špatně a nadto se špatně i hraje. Výsledek: je to špatná hra. Navíc je tolik jiných možností, že tímto okamžikem můžete na *SFR* klidně zapomenout.



VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Zastaralá, design města je hrozný.** 4	**4**
■ HRATELNOST:	**Hloupá a velmi flustrující.** 4	
■ ŽIVOTNOST:	**Pokud ji hrajete, pak průměrná.** 5	Z DESETI

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

JAK JSTE SI JISTĚ POVŠIMLI, RUBRIKA TOP SECRET VĚNOVANÁ TIPŮM, TRIKŮM A NÁVODŮM PRO HRANÍ PLAYSTATIONOVÝCH HER MÁ OD TOHOTO ČÍSLA POZMĚNĚNOU TVÁŘ.

Nejde jen o to, že jsme promíchali barvičky (sbohem modrá) a změnili úpravu stránek. Značný posun se také týká obsahové části. Nejdůležitější je asi skutečnost, že se podařilo navázat spolupráci s firmou Powerline, což je společnost přímo pod dohledem SCEE a má v náplni práce poskytování rad zoufalým zákysníkům. V zahraničí to funguje tak, že zavoláte na určité telefonní číslo (obdobná placená linka typu 0609 u nás), zadáte kód pro konkrétní hru a poradíte se o vašem problému. Bohužel či bohudík (pro plátce telefonních účtů) u nás zatím něco podobného zavedené není. To nám ovšem nebrání v tom, abychom využili cenných zkušeností firmy Powerline a připravili rubriku cheatů a tipů v co možná nejoptimálnější podobě. I když si to netroufáme vyloučit, dovolujeme si alespoň doufat, že s ohledem na prestiž našeho důvěryhodného zdroje, bude nefunkčních a neprověřených cheatů na našich stránkách mnohem méně než v minulosti.

LETNÍ SOUTĚŽ GRAN TURISMO

S poslední letní sobotou byla uzavřena letní soutěž ve hře *Gran Turismo*. Jen připomínáme, že šlo o to dosáhnout, co možná nejlepšího času na trati Trial Mountain, a to za pomoci libovolného auta, které si soutěžící měli s sebou přinést na memory kartě. Přes počáteční potíže 1. kolo soutěže proběhlo úspěšně a vzešlo z něho následujících deset nejlepších závodníků, kteří postupují do druhého finálového kola, které se bude konat 30. 10. 98 Megastoru Bontonland.

Pořadí	Jméno	Čas
1	V. Jiřišťa	2, 22, 309
2	M. Zavolánek	2, 25, 001
3	K. Čapek	2, 25, 973
4	M. Beníšek	2, 25, 998
5	P. Luňák	2, 26, 380
6	P. Prokopec	2, 27, 093
7	R. Tříska	2, 27, 450
8	J. Vocásek	2, 29, 169
9	F. Naumovič	2, 29, 861
10	T. Hurt	2, 30, 450

Na tomto místě považujeme za velmi potřebné srdečně poděkovat pracovníkům Megastoru Bontonland na pražském Vaáclavském náměstí za trpělivou spolupráci.

SOUTĚŽE Z PSM 5

Psygnosis:
Správná odpověď: zakladatel firmy se jmenuje Ian Hetherington, vítězové: Robert Kubiš, Mariánské Lázně (hra *Sentinel Returns*) a Petr Mandinec, Litvínov (hra *Blast Radius*)

Gran Turismo:
Správné odpovědi: a) ano, b) ne, c) ano i ne (to byla jen legrace), vítězové: Lukáš Bohata z Mostu, Alois Hegar z Vísky a Karel Bláha z Litvínova (všichni vyhráli soundtrack ke hře *Gran Turismo*)

POWERLINE

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.

Turbo zrychlení	**KITCAR**
Dvojnásobná síla	**MOREOOMPH**
Režim zdvižných vozíků	**FORKLIFT**
Režim 60fps	**SILKYSMOOTH**
Snížená gravitace	**MOONWALK**
MicroMachines	**DIDDYCARS**
Obrácené trati	**SKCART**
Zrcadlové trati	**WHITEBUNNY**
Noc	**NIGHTRIDER**
Vznášející se auta	**HOVERCRAFT**
Chromovaná auta	**TINFOILED**
Přístup ke všem tratím	**OPENROADS**
Všechny tratě v mlze	**PEASOUPER**
Všechny tratě v noci	**NIGHTRIDER**
Manipulace s nákupními vozíky	**TROLLEY**
Jiné přehrávací kamery	**DIRECTORCUT**

Pro ukončen tréninkového závodu napište:
✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ △ □ △ □
○ △ ○ □ ○ ✕

Pro dokončení bronzového závodu napište:
△ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ △ □ △ ✕
○ △ □ △ ○ ✕

Pro dokončení stříbrného závodu napište:
□ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ △ □ △ ✕
○ △ ○ □ ○ ✕

Pro dokončení zlatého závodu napište:
○ □ △ ○ ✕ ✕ ○ △ □ △
○ △ △ △ ○ ✕

Pro přístup ke všemu napište:
○ ○ □ △ △ □ □ □ ✕ ○
○ ○ △ □ □ ✕

POWERLINE

CRIME KILLER

Přeneste se rovnou do závěrečného herního filmu tím, že do kolonky heslo napíšete následující kód.
✕ △ ○ □ △ □ ✕ △ □ △

POWERLINE

FRENZY

ÚROVEŇ	HESLO
Úroveň 1:	BEGIN
Úroveň 2:	ADRIAN!
Úroveň 3:	CORRODE
Úroveň 4:	GLUGGLUG
Úroveň 5:	SNOWBALL
Úroveň 6:	FLATPACK
Úroveň 7:	SPOOKY!
Úroveň 8:	BOSSMAD!
Úroveň 9:	RUNAWAY!

POWERLINE

WRECKIN' CREW

Pro přístup ke všem filmům a autům napište:
○ ✕ □ △ ✕ ○ □ □ ✕ ○
○ △ ○ □ □ ○

POWERLINE

N20

Tohle je ideální hra pro hráče s kocovinou - pokud chcete, aby vám bylo hrozně špatně a cítit se, jako by se vám po šedé hmotě mozkové válela banda slonů. *N20* je jednou z nejhlučnějších a nejbarevnějších her, které jsme hráli. Je ale také jednou z nejtěžších. Přeskočte s pomocí těchto hesel zákeřné části.

Úroveň	Heslo
3	○ ✕ ○ ○ □ △ ✕ △
4	○ ○ △ ○ △ ○ □ □
5	□ △ □ △ □ △ △ ○
6	□ □ ○ □ △ ✕ △ ✕
7	✕ △ ○ □ ✕ △ ○ △
8	□ ○ ○ △ △ □ △ □
9	□ ○ ✕ △ □ □ ✕ ○
10	✕ △ □ ○ △ ✕ ✕ ✕
11	○ □ △ □ ○ △ □ △
12	○ ✕ ✕ ✕ △ ✕ ✕ □
13	□ △ △ ○ ○ ✕ ○ ○
14	□ □ △ ○ ○ △ ○ ✕
15	○ △ ✕ □ ○ △ △ △
16	○ □ △ ✕ ○ ○ ○ □
17	✕ ○ △ ✕ □ □ □ ○
18	○ △ ○ ○ △ □ □ ✕

Výběr úrovně:
□ ◎ ⊗ △ △ ⊗ ◎ ⊗

Životy navíc:
◎ ⊗ ⊗ △ □ △ □ ◎

POWERLINE

ADIDAS POWER SOCCER '98

Abyste mohli cheaty použít, musíte se nejdřív dostat na cheatovou obrazovku. Když jste na hlavní startovací obrazovce, zmáčkněte najednou a podržte L1 L2 R1 R2. Měla by se objevit obrazovka pro vepsání cheatů. Tady si můžete vybrat z následujících:

Aby měli všichni hráči velké hlavy, napište: □ ◎ ◎ ⊗ △ ⊗ □ ◎

Přístup ke skrytým týmům získáte s pomocí: ⊗ △ ⊗ □ ◎ □ ⊗ △ Jděte k vlaječce napravo od „Netherlands", a získáte zvláštní týmy.

Kredity se objeví po vepsání: ◎ □ △ ◎ ⊗ △ △ □

Přístup na Extra stadion získáte po napsání: □ ◎ □ △ △ ◎ ⊗ ⊗. Teď máte přístup na zvláštní stadion s názvem „The Differnce" z nastavení Výběr stadionu.

Cheat pro vítězství v zápase je: ⊗ △ △ ◎ ⊗ □ ◎ △. Když dáte pauzu, můžete si vybrat jeden zápas, který vyhrajete.

POWERLINE

BLAST RADIUS

Následující hesla musí být vepsána na obrazovku hlavního menu. Pokud byl kód napsán správně, uslyšíte znělku a cheat je pak aktivován.

Pro pokročilejší lodě napište: → L1 ↑ ↑ ↓ → R2 L2 R2 ↓ ↑ ↓

Pro strašidelnou loď napište: ← → L1 ← → L1 R2 R2 L2 ← → ↑

Aby měly planety obličej, napište: ↓ ↑ L1 → L1 ↑ → SELECT → R2 L1 L2

Red Barons a Blue Skyes: enter: L1 ← L2 ↓ SELECT ← ↓ R2 R2 R2 SELECT ↑



Najděte si opět cestu ke klasice jménem *Crash Bandicoot.*

POWERLINE

CRASH BANDICOOT

Pro všechny, kdo se ptali, je tu kompletní seznam úrovňových hesel.

Jungle Rollers:
◎ □ ◎ □ ◎ ◎ △ □

The Great Gate:
◎ ⊗ □ △ ◎ □ □ △

Upstream:
□ □ ⊗ □ □ △ ⊗ △

Rolling Stones:
⊗ □ ⊗ ◎ ⊗ □ △ ⊗

Native Fortress:
□ □ △ ⊗ ◎ ◎ ⊗ △

Up The Creek:
◎ □ □ ◎ ◎ ⊗ ⊗ ⊗

The Lost City:
⊗ ◎ ⊗ ◎ ◎ ⊗ □ ◎

Road To Nowhere:
□ ⊗ △ △ ⊗ □ ⊗ △

Sunset Vista:
⊗ ◎ ◎ ◎ ⊗ □ ⊗ □

Heavy Machinery:
□ □ ⊗ △ ⊗ □ ◎ ⊗

Generator Room:
□ ⊗ ◎ ⊗ ◎ ⊗ □ □

Toxic Waste:
□ ⊗ ◎ □ △ ⊗ ◎ ◎

The High Road:
◎ □ □ ⊗ △ □ □ △

Jaws of Darkness:
◎ ⊗ ⊗ ◎ □ ◎ □ □

The Lab:
◎ □ ◎ □ □ ⊗ □ ⊗

POWERLINE

TOMMI MÄKINEN RALLY

Napište místo svého jména heslo, které si vyberete, a dostaví se vytoužený účinek. Zároveň získáte přístup k novému nastavení cheatů z hlavního menu, které vám umožní zapnout nebo vypnout jakýkoliv z vepsaných cheatů.

Spousta peněz: ***MONEY*** (kde „*" je mezera)
Řízení autobusu: **STRANGE**
Zrcadlení tratí: **MIRROR**
Řízení Peugeotu: **PEUGEOT**
Permanentní Dual Shock vibrace: **THRILLS**

POWERLINE

MOTORHEAD

Vepište následující jako hesla.
Získání přístupu ke všem autům a trasám: **LASTCODE**
Aktivace rozmazaného obrazu při rychlém pohybu: **SOFTHEAD**
Aktivace svrchního pohledu: **INSANITY**

Následující cheaty musí být napsány při hraní hry na příslušné trati. Postupujte přesně podle instrukcí, protože přesné pohyby jsou potřeba, aby cheat fungoval. Když je cheat aktivován, objeví se na obrazovce skrolující vzkaz, při využití cheatu postupujte podle těchto pokynů.

1) Když závodíte na Goldbridge, projeďte u benzínky během 20 sekund třikrát pozpátku kolem pump. Budete muset projet vstupními vraty stanice rychlostí aspoň 40 km/h. Takto získáte senzační barevný kouř.

2) Při závodění na Redrock se na startovní šachovnici otočte a vydejte se opačným směrem, dokud po pravé straně neuvidíte slepou ulici. Vražte do jejího konce a střihněte to s autem do protisměru a pryč. Než uspějete, bude to možná chtít pár pokusů, protože tento cheat musíte stihnout do 30 vteřin po startu. Až se vám to podaří, objeví se vzkaz, který vám oznámí, že vaše auto bude od teďka disponovat mimořádnou rychlostí.

3) Až budete závodit na Ruhrstadt, zastavte asi na 15 sekund blízko dveří klubu „black lotus". Pak bude vaše auto vypadat jako džíp.

4) Při závodech na Olympos stůjte asi 10 sekund na molu přímo za mostem. Tím získáte pohled vnější kamery.

5) Při závodění na Nolby Hills vjeďte do posledních dveří garáže se znakem „digital illusions". Budete potřebovat rychlost alespoň 75 km/h. Dosáhnout toho můžete tím způsobem, že použijete nápisy na protější straně jako rampu. Získáte tak měsíční gravitaci.

1 

2 

3 

4 

Pro radost vám přinášíme nejďábelštější z cheatů a zákeřností pro [1] *Frenzy*, [2] *Wreckin' Crew*, [3] *Crime Killer*, [4] *N2O*. Čtěte a bavte se.

TOP SECRET

DOKONČILI JSTE HRU ZA MÉNĚ NEŽ PŮL HODINY ZA POUŽITÍ POUZE FOUKAČKY A PALIČKY. POUŽILI JSTE JEN ČERVENÉ VĚCIČKY A TY ZELENÉ JSTE NECHALI NA POKOJI. A JEŠTĚ STÁLE SE VÁM NEPODAŘILO NAJÍT VŠECHNA TAJEMSTVÍ *RESIDENT EVIL 2*. NEBOJTE SE, MY VÁM POMŮŽEME.

RESIDENT EVIL 2

VŠECHNA TAJEMSTVÍ - KOMPLETNÍ PRŮVODCE







Hunk v akci. Tento speciálně oblečený člen policejního komanda musí přežít své osobní zombie-peklo v podzemních kanálech.

ZÍSKEJTE HUNKA A TOFU

První, co budete potřebovat, je paměťová karta s alespoň osmi volnými sloty. Možná existuje i způsob, jak to zvládnout s méně, ale pamatujte, tohle je ověřená oficiální fungující metoda, takže se nedoporučuje ji nějak obměňovat, jasné? V podstatě, pokud máte něco uloženo z předchozího hraní *Resident Evil 2*, proč to z karty nevymazat, aby se hra (nebo vy sami) nepopletla. A teď to podstatné. Budete muset hrát celou hru čtyřikrát: pokaždé v jednom ze dvou scénářů jedné ze dvou postav. Pokaždé musíte dostat hodnocení A nebo B. Chcete vědět, jak dosáhnout hodnocení A nebo B? Pro hodnocení A musíte dokončit hru za méně než tři hodiny, nepoužívejte rotační kulomet, nepoužívejte poloautomaty, nepoužívejte raketomet ani žádný sprej první pomoci. Hodnocení B je trochu soucitnější, tady můžete používat spreje první pomoci.

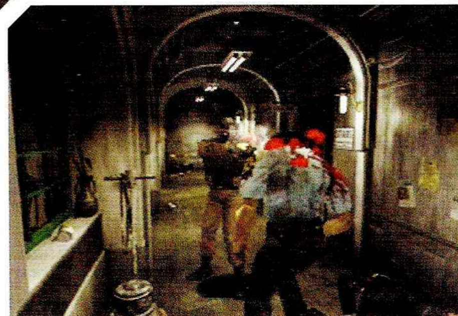
Začněte scénářem Leon A. Dohrajte ho a s A nebo B (vysvětleno výše), a získáte bezpečné postavení pro Claire B. Uložte si to do prvního slotu na kartě.

Pak hrajte Claire A, dosáhněte znovu onoho zářného hodnocení a uložte si „výdobytek" Leon B na slot dvě.

Teď hrajte uloženou Leon B nahranou ze slotu dvě. Získejte hodnocení A nebo B a uložte si hru Claire A, kterou budete mít na slotu tři.

Pak hrajte uloženou Claire B, kterou nahrajete ze slotu jedna, udělejte to jako obvykle a uložte si výslednou Leon A na slot čtyři.

Nyní byste také měli někde získat soubor *Hunk*. Ovšem pod podmínkou, že jste prošli scénáře B za méně než tři hodiny. Uložte si ho do slotu pět. Můžete se k této výpravě vrátit a zahrát si rafinovanou hru *Hunk* (miniaturní hříčka, která vás začlení do týmu Umbrella SWAT, jenž musí vyčistit zlem zanesenou oblast kanálů, než se dostane na policejní stanici a prostřílí si cestu nahoru do druhého patra).





Teď musíte hrát další dva scénáře, než konečně dosáhnete na Tofu. Tentokrát můžete používat spe-



ZÍSKEJTE ZAMĚNITELNÉ KOSTÝMY

Hrajte první scénář Leona v normální obtížnosti. Nic nesbírejte (to znamená ani munici v obchodě, sprej v pouzdře atd.). Při příjezdu na policejní stanici (přes bránu) si všimnete, že dvě zombie venku zmizely. Sejděte po schodech do krátkého podzemního tunelu a nejdete zombiovské tělo Brada Vickerse, pilota helikoptéry z první hry. K jeho zabití potřebujete 20 ran, a tak se budete muset vydat na stanici pro další munici, než ho odděláte. On na vás ohleduplně počká, dokud se nevrátíte. Vraťte se, zabijte ho a prohledejte jeho tělo, abyste našli klíč. Tento klíč otevře dveře skříně na bezpečném místě v temné komoře. Uvnitř najdete oblečky pro Claire i Leona.











ciální zbraně (rotační kulomet, poloautomatickou zbraň a raketomet), ale nesmíte používat spreje první pomoci a každý musíte skončit za méně než dvě a půl hodiny. První je na řadě Leon A uložený na slotu čtyři. Dokončete ho podle shora uvedených instrukcí, a získáte soubor Claire B. Uložte ho na slot šest.

Nyní hrajte tuto uloženou Claire B rovněž podle uvedených pokynů (žádné spreje a maximálně dvě a půl hodiny bla bla bla...) a uložte výslednou Leon A na slot sedm.

Projeďte ji, a hra si udělá malou šťáru vašimi uloženými soubory, a když je najde všechny (což pokud jste dělali, co jsme říkali, najde), dostanete soubor *Tofu.* Nahrajte si ho do slotu osm.

Hra *Tofu* je v podstatě stejná jako *Hunk*, ale vy hrajete za Tofu. Má čepici. A komicky vříská, když dostane nabančeno. Je to pěkně hloupé, ale je to to nejvyšší ocenění pro mistry *Resident Evil 2*. Hotovo - dokázali jste to. Jste volní. A teď se pusťte do něčeho jiného.

ZÍSKEJTE ROTAČNÍ KULOMET

Dokončete B scénáře obou postav za méně než dvě a půl hodiny bez použití sprejů první pomoci a bez jakéhokoliv ukládání. Ano, rozuměli jste správně, nic neukládejte! Získáte tak A nebo B hodnocení. Trošku zákeřné, co? Hodně štěstí.



PROHLÉDNĚTE SI OBRAZY Z KOMNAT REBECCY

Jděte do místnosti S.T.A.R.S. na policejní stanici (víte do které) a prohledejte stůl u obrázku S.T.A.R.S. týmu na stěně nalevo. Řeknou vám: „To je k ničemu, někdo to už prohledal." Hledejte znova a znova a pomocí zmáčknutí křížku přeskakujte tento vzkaz. Po té, co prohledáte stejné místo asi padesátkrát, najdete cívku filmu. Vezměte ji do černé komory, vyvolejte a spatříte obrázek komnat Rebeccy, všechny vyzdobené basketbalovými trofejemi. Pchá!







Ano, je to opravdu kousek rudého Tofu. Ačkoli tento má asi 190 cm a nosí dlouhý nůž. Kvůli jeho podivné postavě jsou jeho polygony náchylné k poruchám, a to zvláště při soubojích. Náš rudý vytáhlý přítel je vyzbrojen pouze nožem, jinak je jeho úkol stejný jako Hunkův.

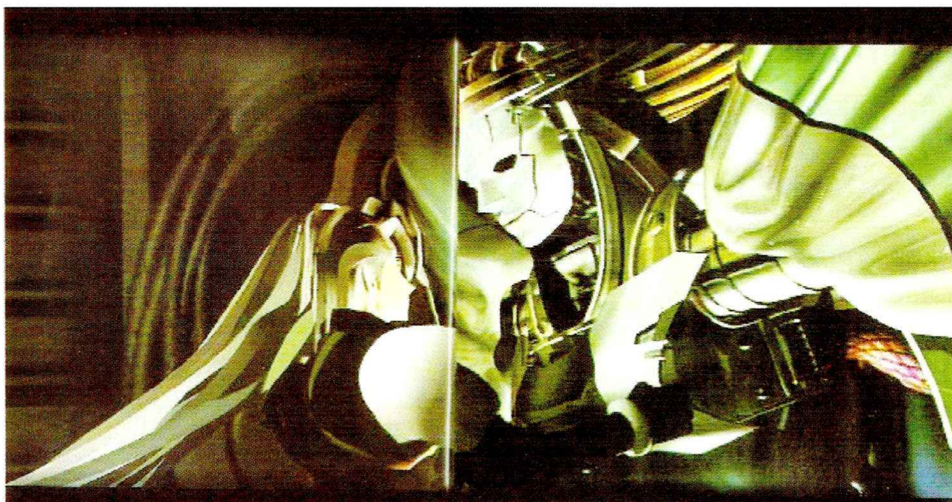




TOP SECRET

FINAL FANTASY VII

DOKONČENÍ NÁVODU



7. Vesnička Mideel

Navštivte pobřežní vesničku Mideel a pusťte se do jejího pečlivého prozkoumávání. Po chvilce narazíte na dva človíčky, kteří si povídají něco o záhadném trosečníkovi - je to Cloud!!! Naleznete ho v polní nemocnici, umístěné do severní části vesničky. Bohužel však záhy poznáte, že jeho stav vlivem silného Mako záření není vůbec dobrý a jakoby to nestačilo, Tifa se z tohoto objevu rovněž nervově zhroutí. Novým vůdcem skupiny se stane pohodář Cid. Pod jeho vedením osedlejte HighWind a zamiřte si to k makoro komplexu poblíž North Corelu (musíte do Corelu a proběhnout přes železniční tratě směrem k reaktoru), kde budete mít za úkol zamezit Shinře ve snaze získat první „Huge Materii".

8. North Corel - Vlaková scénka

Probojujte si cestu k reaktoru, kde narazíte na vojáky společnosti. Zabijte je a nasedněte do vlaku. Nyní budete mít za úkol dohonit vlak s materií, přeskočit na něj a na poslední chvíli ho zastavit, abyste zachránili hornickou vesničku před jistou zkázou. Budete na to mít deset minut, které se mi jevily jako zcela dostačující. Nejprve musíte zrychlovat pomocí trojúhelníku a šipky nahoru (co nejrychleji můžete). Po přeskočení na jedoucí vlak si probojovat cestu k lokomotivě a tu se poté za pomocí kláves Nahoru+Trojúhelník a Dolů+X pokusit zastavit. Pokud by se vám snad nepodařilo vlak zastavit včas, zopakujte si scénku znovu, protože by to nebylo vůbec výhodné. Za odměnu získáte Ultima Materii a pochopitelně „Huge Materii". Druhý kousek se nachází v Condor Fort.

9. Bitva o Fort Condor

Jeďte do pevnosti s velkým kondorem sedícím na jejím vrcholku (na západ od Chocobo farmy). Vstupte dovnitř a pohovořte si se všemi přítomnými. Zamiřte na vrcholek věže a promluvte si s hlídkujícím chlapíkem. Řekne vám, že se armáda chystá na finální útok, který je třeba odrazit. Budete muset vyhrát bitvu ve strategické mezihře (stačí postupovat dle pokynů). Jakmile se vám podaří zvítězit, vyběhněte z věže ven a seberte Summon Phoenix Materii (při summonování dokáže oživit všechny mrtvé bojovníky). Jděte zpátky dolů a promluvte si se starcem u stolu. Dá vám druhou „Huge Materii" - důvod, proč vojsko útočilo na pevnost. Váš úkol je zde splněn a vy zamiřte zpátky do Mideelu, podívat se jak se daří Cloudovi a Tifě.

10. Zpátky v Mideelu



Ve vesničce znovu prohledejte všechno obchody a všimněte si malých bílých Chocobů běhajících uvnitř (nejprve si opatřete alespoň jednu Mimett Green - měli by je prodávat na farmě, popřípadě je má Chocobo Sage na severním ostrově poblíž kráteru). Pokuste se s Chocobou promluvit a dejte mu Mimett Green. Poté ho podrbejte za uchem (pets its ears) a získáte Contain Materii. Další zajímavostí jsou dveře v obchodě se zbraněmi. Zkuste je otevřít, a zjistíte, že jsou patrně zamčené. Opusťte obchod a jděte přes mostík do levé části vesničky, kde poblíž baráčku stojí stařec. Oběhněte domeček a v místě, kde uslyšíte klikavý zvuk, seberte starý klíč. S jeho pomocí zkuste znovu otevřít dveře v obchodě a klíč se zlomí. Majiteli přiznejte pravdu a omluvte se, dozvíte se, že dveře byly na stěnu pouze namalované - věnuje vám ring of the cursed. Nyní zajděte do nemocnice a promluvte si s Tifou. Sekvence bude následovat. Zastrašte příšeru „Weapon" a zhlédněte další sekvenci.

11. Lifestream - hledání reality

V nitru Lifestreamu si jako Tifa promluvte s každým Cloudem a vyslechněte fragmenty jeho paměti. Konečně začnete chápat většinu věcí, které byly do této chvíle zahaleny mlhou nejasnosti. Po několika minutách se vám podaří za pomoci terapie přimět Clouda k uvědomění si sebe samého a stane se opět vůdcem skupiny. Zpátky v Highwind si se všemi promluvte a poté leťte směrem k Junonu.

12. Junon - třetí „Huge Materie"

Vstupte do Junonu a vojákovi strážícímu výtah do vyššího podlaží nabídněte úplatu 10 penízků. Proběhněte vojenským komplexem směrem k podvodnímu reaktoru (přes hlavní třídu). Probojujte si cestu do podvodního komplexu a narazíte na „Huge Materii" a Rena. Bitva s bossem bude následovat a mezitím vám Reno s Materií unikne do ponorky. Získejte druhou, kotvící v přístavu (nezapomeňte z truhel kolem sebrat spoustu zajímavých věcí včetně Leviathan Scales). Nasedněte do ponorky a připravte se na další akční mezihru. Vaším cílem bude potopit unikající rudou ponorku. Máte na to deset minut a je to pohoda. Jakmile ji potopíte, pečlivě prohledejte mořské dno a hlavně onu potopenou ponorku, z které získáte „Huge Materii", kousek na sever je v jeskyni ukryt potřebný Key of the Ancient a západním směrem potopené letadlo, které v sobě skrývá opravdu požehnaně pěkných věciček typu Hades Materie a podobně. Rozhodně se zatím nepokoušejte porazit Emerald Weapon (velká zelená příšera), bylo by to s nejvyšší pravděpodobností zcela bezpředmětné. Nakonec se vylodťe na břehu a leťte do Rocket village, kde by se měla nacházet čtvrtá materie.

13. Rocket Village - čtvrtá „Huge Materie"

Ve vesničce si to okamžitě zamiřte směrem k raketě a připravte se na pár klasických soubojů. Budete muset zabít Ruda (člena Turksu) a jeho poskoky. Jděte do řídící místnosti a dozvíte se, že Shinra plánovala za pomoci rakety zneškodnit meteorit. Po menším incidentu se ocitnete ve vesmíru. Nyní musíte získat materii z protekční zóny. Kód k otevření kabinky je Kruh, Čtverec, X, X. Jedná se o poslední „Huge Materii". V záchranném modulu vám Red XIII navrhne znovunavštívení jeho mentora Boogen-Haagena.

14. Cosmo Canyon

V Cosmo Conyonu si sním promluvte, a on se rozhodne vás následovat do Shell Village, kde se Aeris utkala se Sephirothem. Cloud poté umístí čtyři



„Huge Materie" do centra vesmírného pokoje. S jejich pomocí budete moci získat Master Materie (viz následující stránky) a Bahamuta ZERO (musíte mít u sebe Bahamuta, Neo Bahamuta a dotknout se modré materie). Zpátky v letadle zamiřte k Shell Village (do Forgotten City).

15. Shell Village - Forgotten City

Vydejte se levou cestou, sekvence bude následovat (musíte mít u sebe Key to the Ancients - Shell Key z podmořského dna). V několika následující okamžicích se dozvíte mnoho užitečných informací ohledně fantastického příběhu FF7, takže bedlivě poslouchejte. Po skončení scén se pokuste opustit město a zavolá vám Cait Sith, aby vám sdělil informace o situaci v Midgaru. Weapon zaútočí na Midgar a bude potřeba ji zastavit. Leťte k městu a připravte se na souboj. Musíte bosse porazit ve stanoveném časovém limitu, jinak ho zabije Sister Ray z Midgaru a vy přijdete o cenné zkušenosti. Poté se leťte podívat ke kráteru a zhlédněte sekvenci ilustrující novou politickou situaci v Midgaru. Bude třeba zastavit Hoja.

16. Midgar

Za pomocí Highwindu seskočte do Midgaru a připravte vaši skupinu na delší cestu. Následujte Cait Sitha a promlouvejte s ním. Probojujte si cestu skrze podzemní komplex (narazíte na Turkse - možná bitva) až k Mako Canonu (v osmé stanici musíte zatočit doleva). Zde se utkáte s Haidekkou a Scarten v jejich bizarních robotech. Po jejich poražení postupujte stále dále k Mako Canonu (Sister Ray) a brzy narazíte na Hoja. Zjistíte, že je Sephirothovým biologickým otcem. To však nic nezmění na faktu, že ho budete muset zneškodnit. Nakonec se všichni opět sejdete na palubě Highwindu a bude následovat delší konverzační scéna. Na Cloudův návrh se všechny charaktery odeberou domů, aby zde zjistily proč a za co vlastně bojují a zdali si v tom přejí pokračovat. Zjištění, že se nakonec všichni vrátí zpět, nebude překvapením. Nyní si můžete hru uložit a vložit do mechaniky poslední CD.

CD III

K této části hry již v podstatě není nutné z mé strany cokoliv dodávat, protože se téměř celá odehrává na bitevním poli. Vaším cílem je sestoupit až do nitra kráteru, kde se utkáte s další mutací Jenovy a nakonec se samotným Sephirothem (možná budete muset prohodit na druhou skupinku ve snaze ho zabít). Cestou budete nacházet spousty zajímavých materií a věciček, ale rozhodně ještě není od věci si odskočit zpátky do světa FF7, pro získání všech materií, vytrénování svého vlastního zlatého chocoby, získání ultimátních zbraní, level 4 limitů atd... O tom všem (a ještě více) bude referovat následující pasáž věnovaná tajům této fenomenální hry.

Průvodce hrou

Příručka lovce Chocobů

Chocobové jsou roztomilá zvířátka, ze všeho nejvíce připomínající přerostlé kuře. Jejich schopnosti variují v závislosti na jejich druhu (barvě) a umožňují vám navštívit normálním způsobem nepřístupná místa, či závodit v jedné z arén v Gold Sauceru. Nejprve si povězme jak a kde se vlastně takoví Chocobové chytají.



A. Chytání Chocobů

K chycení chocoby nejprve potřebujete Chocobo Lure Materii, kterou si můžete zakoupit na Chocobo Farmě. Tuto věcičku dejte jednomu z vašich charakterů a vydejte se hledat jejich stopy (nejlépe za pomoci mapy uvedené v PlayStation Magazínu číslo pět - jedná se o žluté hlavičky). Nacházejí se celkově na šesti místech, přitom každé z nich v sobě může skrývat jiného chocobu.

1. Východní kontinent, poblíž chocobo farmy.
2. Východní kontinent, přímo na sever od chrámu starobylých.
3. Západní kontinent, na malém ostrůvku v severozápadním rohu.
4. Západní kontinent, jihovýchodně od Gold Sauceru.
5. Severní kontinent, západně od sněžné vesničky.
6. Jižní kontinent, západně od Mideelu.

Musíte na takto označených místech chviličku pobíhat (s nasazenou materií) a měli byste postoupit souboj, ve kterém by se mohl objevit Chocoba. Jakmile se objeví, musíte ho celou bitvu zásobovat krmivem (od chlapce z farmy), a tím si ho získat. Od poloviny druhého CD si můžete za deset tisíc penízků pronajmout stáj. Bez stáje nemůžete Chocoby ani krmit, ani chovat.

B. Páření a druhy Chocobů

Patří mezi nejdůležitější a zároveň nejkomplikovanější věci možné s Chocoby dělat. K tomu, abyste mohli spářit Chocoby potřebujete dva opačného pohlaví (překvapení) a specielní Nut krmivo. Čím lepší jsou rodiče, tím větší je pravděpodobnost, že se jim narodí „šampión". Existuje několik druhů chocobů...

Ošklivý Chocoba

Můžete ho získat na kterémkoliv lovišti. Pošlete ho na farmu a při snaze ho ubytovat (move him) ho poznáte podle hluboko svěšené hlavy. Těchto druhů se zbavujte, jsou úplně k ničemu.

Průměrný Chocoba

Můžete ho získat na kterémkoliv lovišti. Pošlete ho na farmu a při snaze ho ubytovat ho poznáte podle Billyho hlášky „This is a pretty average Chocobo". Není v podstatě moc užitečný a doporučuji se vám ho brzy zbavit.

Chodící Chocoba

Můžete ho získat na lovišti poblíž Gold Sauceru. Na farmě ho poznáte podle jeho charakteristické chůze. Zpravidla jich musíte chytit několik, abyste získali tohoto (i dva následující).

Běžící Chocoba

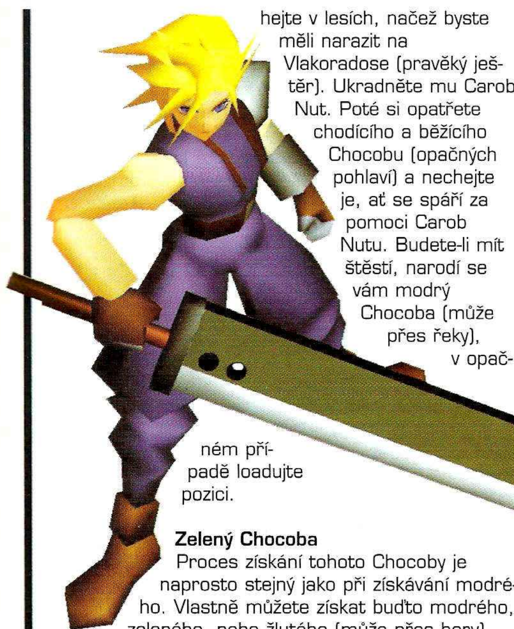
Můžete ho získat na lovišti poblíž Mideelu. Na farmě ho poznáte podle toho, že bude na obrázku běžet. Je o něco lepší, než chodící Chocoba.

Skvělý Chocoba

Můžete ho získat poblíž ledové vesničky. Na farmě ho poznáte podle toho, že bude běžet se skloněnou hlavou. Patří mezi nejlepší z normálních Chocobů.

Modrý Chocoba

Leťte na severní kontinent a přistaňte poblíž Bone Village. Zde chvilku pobí-



hejte v lesích, načež byste měli narazit na Vlakoradose (pravěký ještěr). Ukradněte mu Carob Nut. Poté si opatřete chodícího a běžícího Chocobu (opačných pohlaví) a nechejte je, ať se spáří za pomoci Carob Nutu. Budete-li mít štěstí, narodí se vám modrý Chocoba (může přes řeky), v opačném případě loadujte pozici.

Zelený Chocoba
Proces získání tohoto Chocoby je naprosto stejný jako při získávání modrého. Vlastně můžete získat buďto modrého, zeleného, nebo žlutého (může přes hory).

Černý Chocoba
Pořiďte si další Carob Nut a jednoho modrého a zeleného Chocobu opačných pohlaví. Od Chocobo Sagy si kupte dvacet Sylkis Greens a každému z Chocobů dejte po deseti. Poté jděte závodit do Gold Sauceru a dostaňte oba Chocoby alespoň do skupiny A. Uložte si hru a pokuste se je spářit, pokud nezískáte černého Chocobu loadujte (může přes řeky a hory).

Zlatý Chocoba
Leťte na gobliní ostrov (malý ostrůvek na severovýchod od Midgaru) a od goblinů ukradněte Zeio Nut. Pořiďte si černého a skvělého Chocobu opačných pohlaví, vytrénujte je alespoň do skupiny A (S bude lepší) a pokuste se je spářit. Budete-li mít štěstí, získáte královského zlatého Chocobu, který může běhat po celé mapě (přes oceány, hory, řeky atd..).

C. Chocobo Sage
Chocobo Sage se nachází na severním ledovém ostrově a do jeho chatky se dostanete pouze za pomocí Chocobů, nebo s letadélkem Highwind. Bude vám podávat informace ohledně jejich páření, ale hlavně si u něho můžete koupit skvělé krmivo Sylkis Green - zvyšuje všechny vlastnosti chocobů (na farmě funkce Breed).

Weapons - hlavní bossové ve hře

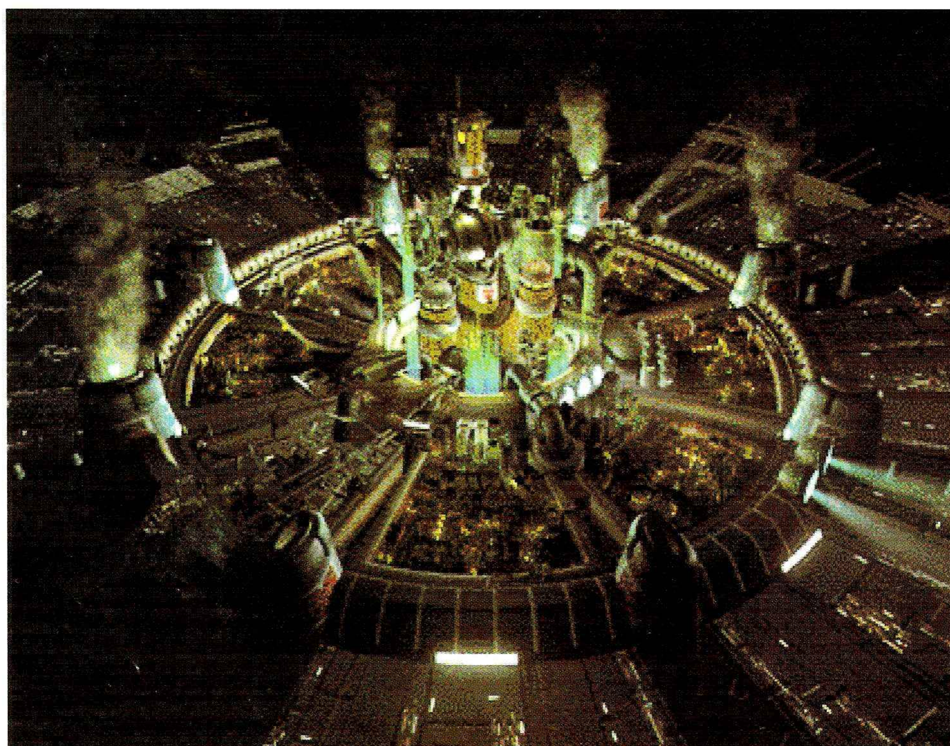
1. The Original Weapon
První Weapon vstupující na scénu. Zaútočí na Junon, ale mocný Mako kanón, později přejmenovaný na Sister Ray ho navždy umlčí a vyšle do chladných vod oceánu.

2. Ultima Weapon
Poprvé na něj narazíte v Mideelu. Po zničení Diamond Weapon (viz níže) leťte k velkému vodnímu kráteru, nad kterým se bude vznášet. Narazte do něj s letadélkem a po vítězném boji ho budete muset honit po celé zemi a těchto soubojů absolvovat několik (finální se odehraje nad Cosmo Canyonem). Odměnou za jeho poražení vám bude (kromě zkušeností a zpřístupnění lokace Ancient Forest - pokud již nemáte patřičného Chocobu) ultimátní zbraň pro Clouda!!!

3. Diamond Weapon
Tenhle kousek vystoupí z moře ke konci druhého CD a pokusí se zaútočit na Midgar. Budete ho muset konfrontovat, ale nemějte obavy, je to vcelku jednoduchý protivník.

4. Emerald Weapon
Je bezesporu jedním z nejobávanějších protivníků v celé FF7. Narazíte na něj v podvodním světě, nedaleko vojenské základny Junon. Před konfrontací se ujistěte, že každý z vašich charakterů má maximální počet životů (9999). Nejjednodušší je použít trik šťastných sedm (viz níže), nebo budete potřebovat Summon Knights of the Round Materii a alespoň dvě Mime Materie (musíte jednu zmástrovat), kterými rytíře zduplikujete. Jinak si nedělejte žádných iluzí, je to opravdu tvrdý chlapík.

5. Ruby Weapon
Objeví se v poušti poblíž Gold Sauceru po zabití Ultimy Weapon. Vypadá jako červený drápek, takže je možné ho lehko přehlédnout. Je to rovněž pěkně tuhý protivník. Hlavně jeho schopnost counterovat Ultimou Knights of the Round je nepříjemným zjištěním. Z toho důvodu doporučuji použít combo Bahamut ZERO s Quadra Magic (Mime je samozřejmostí), popřípadě používat některé Enemy Skilly. Do boje vstupte s dvěma mrtvými charaktery, jinak začne používat eliminační útočná kouzla. Rovněž je možné ho zparalyzovat (Stop, nebo Summon Hades) a poté použít rytíře. Má circa 800000 životů, čili počítejte s tím, že se bitva trošku protáhne.



Kde sehnat klíč do Midgaru?
Tento klíč je skutečně možné najít, ale pouze asi od druhé poloviny CD II. Před vchodem do Midgaru bude stát člobrda, který vám prozradí, že klíč patrně ztratil při prohlídce vykopávek. Zajeďte se tedy podívat do Shell Village a nechejte průzkumníky kopat (hledat Good Treasure) v pravé části nižšího patra (poblíž schodu). Klíč se tam bude určitě nacházet. Odměnou vám bude ultimátní zbraň pro Tifu (nachází se v guns shopu s porouchaným automatem ve Wall Marketu).

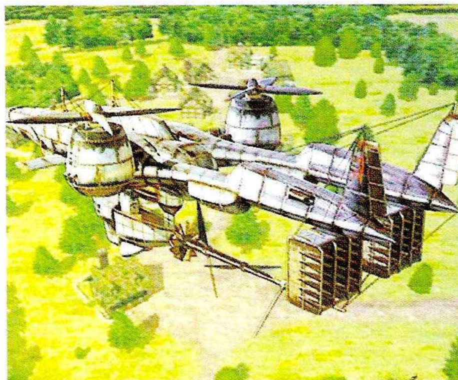
Šťastná sedmička
Patří mezi nejzajímavější triky ve hře. K získání tohoto efektu musíte u dané postavy nakombinovat životy na hodnotu 7777 (za pomoci materií či slabších protivníků). Pokud se vám to podaří a vstoupíte do bitvy, zaútočí vaše postavy 64 krát za 7777 životů a i poté, budou-li její životy zachovány na této hranici, se budou všechny útoky charakterizovat tímto číslem.

Kde a jak získat Limity Level 4?
Jedná se o specielní limity, které je možné se učit pouze po získání všech z předchozích levelů.

Cloud - Omnislash
Je možné ho vyhrát v aréně v Gold Sauceru. Na prvním CD stojí 51200, na druhém už pouze 32000 bojových bodů.

Tifa - Final Heaven
Jděte s Tifou do její domu v Nibelheimu (ke konci druhého CD) a na piáno v prvním patře zahrajte následující melodii. X, Čtverec, Trojúhelník, L1+Trojúhelník, L1+Čtverec, X, Čtverec, L1+O, Trojúhelník, X, Čtverec, X.







Barret - Catastrophe
Po získání Huge Materie navštivte jeho rodné hornické městečko a od ženy v horním domečku tuto limitu získáte jako vzpomínku na jejího manžela.

Aeris - Great Gospel
Jděte do jeskyně umístěné přímo na jih od Midgaru a promluvte si se spícím mužem. Bude-li součet vašich soubojů končit dvěma stejnými čísly (jako 211, 633) a Aeris stále živá, získáte Mythril. Dejte ho Weapon Sellerovi (chajda na poloostrově) a budete si moci z jeho repertoáru vybrat tuto limitu.

Red XIII - Cosmo Memory
Získáte z trezoru v Nibelheimu (viz návod v minulých magazínech).

Cait Sith - žádnou nemá

Cid - Highwind
Se nachází v jedné z truhel v potopeném letadle (viz dokončení návodu v tomto čísle).

Yuffie - All Creation
Získáte poražením Yuffiina otce ve Wutaiské pagodě (viz návod).

Vincent - Chaos
Ke konci druhého CDčka navštivte za pomoci ponorky, či Chocoby vodopády a promluvte si s Lucrecií. Vrátíte-li se na stejné místo později, získáte Vincentův čtvrtý limit a navíc jeho ultimátní zbraň.

Základní Materia komba
Cover + Counter Attack - klasické kombo, při kterém jeden charakter vykrývá útoky a oplácí je vlastními.

Steal (na Master Level) + Added Cut - použijete Mug (útok+kradení) a zaútočíte ještě jednou.



Final Attack + Summon Phoenix Revive - jakmile postava zemře, vyvolá Fénixe, čímž nejenže způsobí damage, ale navíc oživí všechny mrtvé charaktery.

W-Summon, Quadra Magic+jakýkoliv summoning - použije summoning osmkrát za sebou (pokud ovšem máte manu pochopitelně)!!!

Magic Counter+Restore, Counter Attack+MP Absorb - vaši válečníci po zásahu vyléčí svá zranění a převedou si od protivníka nějakou manu.

Některé z nejzajímavějších materií
Kromě následujících kouzel existují i takzvané Master Materie. Jsou celkově tři - Master Command, Magic a Summon. Získáte je pouze po nalezení čtyřech Huge Materií (viz návod), jejich následném umístění v Cosmo Canyonu a ovládnutí (zmástrování) všech materií určitého kruhu. Jakmile se vám to podaří, zajděte do kosmického pokoje, dotkněte se příslušné materie a Master je váš. Nebudete litovat!!!

Summon Knights of the Round - definitivně nejlepší útočná materie, způsobující damage v rozmezí mezi 65000-130000 životů. K jejímu získání potřebujete zlatého Chocobu, s kterým se vypravte na severovýchodní cíp mapy, kde se nachází normálním způsobem nepřístupný kráter. V jeho nitru naleznete tuto přírodní materii.

Quadra Magic - vynikající materie, s jejíž pomocí budete moci použít jakékoliv kouzlo (vyjma rytířů) čtyřikrát za sebou. Nachází se v nejjižnější části ostrovů - potřebujete modrého, černého, nebo zlatého Chocobu.

Mime - excelentní materie. Duplikuje poslední efekt, což znamená, že byl-li vaší poslední akcí například nějaký komplikovaný summoning (třeba Knights of the Round přes W-Summon), zopakujete tuto akci bez jakýchkoliv nákladů a ušetříte 500MP. Naleznete ji v jeskyni přímo na západ od Rocket Town - Chocobo je podmínkou.

Double Cut - pěkný kousek, s jehož pomocí budete moci útočit 2x a později i 4x v jednom kole. Nachází se v potopeném letadle (viz návod).

W-Summon - vám umožní použít dva summoningy za sebou. Vynikající zejména při tvoření některého komba. Můžete ji vyhrát pouze v bojové aréně města Gold Sauceru.

Magic Counter - counteruje útoky nalinkovanou materií. Například ji nalinkujete s Restore Materií. V situaci, kdy obdržíte damage, postava automaticky použije healing. Je možné ji získat pouze v závodní Chocobo aréně v Gold Sauceru.

Final Attack - velice užitečná materie, zejména je-li nalinkována s Revive, či Summon Phoenix Materií (viz komba). Můžete ji získat až ke konci druhého CD, kdy v bojové aréně vyhrajete jak Omnislash, tak W-Summon. Musíte mít v ruce Cloudovu ultimátní zbraň a s ním poté podstoupit speciální soukromý souboj. Odměnou za vítězství vám bude právě tato materie.

Nashledanou třeba u návodu na *Final Fantasy VIII* se těší

Chalid Himmat



Cait Sith Se poprvé objeví na scéně v zábavním parku Gold Sauceru. Přestože se zpočátku nezdá býti silným společníkem, v průběhu několika hodin se z něho vyklube v celku silná osobnost. Jeho limity jsou obecně pokládány za jedny z nejsilnějších (ačkoli jeho první dva jsou přímo závislé na štěstí). Brzy však poznáte, že hraje na dvě strany a jeho postavička je skutečnou loutkou ovládanou kýmsi ze Shinry (nebudu prozrazovat o koho se jedná, abych vám nezkazil radost z poznání).



Palačinky, sušenky, krekry a ovocné pastilky. To jsou panečku pochoutky. Avšak žádná z nich vám nedokáže poskytnout takové potěšení jako náš demo disk. S pavouky, podmořskými potvorami, popovými courami a nemocnými se dočkáte nejen zábavy, ale snad i něčeho smysluplného.

Tommi Mäkinen Rally





[1] Když jsou v celém závodě čtyři auta, snadno se může stát, že budete poslední. [2] Šipky fungují jako předběžné varování. Ale ne vždy pomůžou. [3] Řiďte, proboha!





■ DISTRIBUTOR: **Europress**

■ STYL: **závodní**

■ PROGRAM: **hratelné demo**

Jste také šílenci do rallye? Pokud ano, pak vám asi není třeba říkat, kdo je velký Tommi Mäkinen. Pro ostatní stačí, když řekneme, že je to muž, který miluje kombinaci automobilové dopravy a válení se v bahně. Konec konců je to jezdec rallye, jehož základem je jízda po nejrůznějších tratích, po nejrůznějších površích, a to rychleji, než jezdí vaši soupeři. Možná, že opravdu puristickým příznivcům rallye budou soupeři na trati vadit (ve skutečnosti se totiž rallye jezdí na čas). Naštěstí je zde i taková volba, že můžete jet časovku, která si patrně získá srdce jak starých rutinérů, tak začátečníků. Při jízdě sledujte pěkné odrazy na zadním skle auta. Na našem disku najdete vůz s motorem Mitsubishi a tři okruhy: ve Švýcarsku, Číně a USA.





[1, 2] Můžete jezdit na zeleném povrchu. Nebo také na hnědém.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - volant
⊗ rychlost
▣ brzdy
△ změna pohledu
Hra je kompatibilní s analogovým padem.

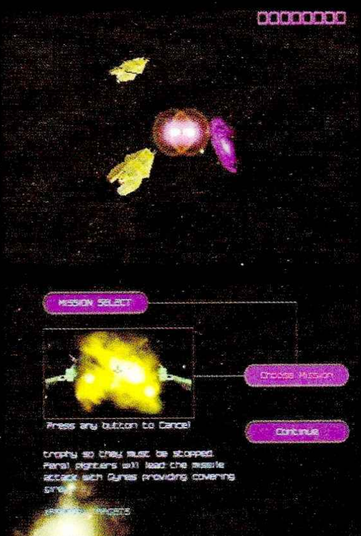
■ Další rysy

Konečný produkt obsahuje také editor tratí, což je vůbec poprvé u playstationového titulu. Velice snadno se ovládá a životnost hry nekonečně prodlužuje. Tak trochu připomene *Scalextric*.

■ Další informace

Na *Tommiho* jsme se krátce podívali v čísle 5. Konstatovali jsme, že *Colin* je mnohem lepší a dali jsme hře hodnocení 6/10.

Blast Radius



■ DISTRIBUTOR: Psygnosis

■ STYL: vesmírná střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Opoždění nástupce velice populární hry *Colony Wars* zřejmě způsobil, že Psygnosis šlápli do podobného vesmírného prostředí ještě jednou. Svým vzezřením hra velice připomíná *Babylon 5*. Jsou tu samé červí díry, vesmírná plavidla připomínající hmyz a kolem hlavy vám prolétává spousta laserových paprsků. A je to také skvělá zábava. Vyberete si jednu ze čtyř lodí, baseballovou čepici si narazíte na hlavu kšiltem dozadu a vyrazíte do světa plného mezigalaktického válčení.

V misích jde o to likvidovat nepřátelské stíhačky nebo chránit velké křižníky, což znamená zase střílet stíhačky. Možná, že to je až příliš jednotvárná hra, ale koneckonců existuje jen málo věcí, které se dokáží vyrovnat oné nesmírné radosti, když se vaše loď už téměř rozpadá, avšak v tom získáte power up štítu a naprosto zvrátíte průběh bitvy. Grafika je velice povedená: lesklá ocelová plavidla jsou před vámi i za vámi, jsou zde štíty, všude kolem nepřátelské lasery. Obrazovku ovládají zejména velké lodě - v nejednom hráči to jistě vyvolá vzpomínku na klasickou první scénu Hvězdných válek. A všichni odkojení touto klasikou si v *Blast Radius* přijdou na své. Na CD najdete dvě mise: v jedné jde o jednoduchou palbu, v druhé musíte i trochu bránit svěřenou loď. Vybrat si můžete ze dvou plavidel - mohutného Starskiho nebo skvěle vypadajícího Stealth Shadow. Je zde rovněž možné propojení dvou hráčů. Tedy pokud k tomu máte potřebný hardware.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směr pohybu
⊗ střelba primární zbraní
◎ střelba sekundární zbraní
▢ změna terče
R1 naklonění vpravo
L1 naklonění vlevo
R2 zrychlení
L2 zpomalení
△ volba zbraně
R1 + R2 změna pohledu
L1 + L2 turbo rychlost
Hra je kompatibilní s analogovým padem.



■ Další rysy

Vždy, když dokončíte úspěšnou misi, dostanete pytle plné vesmírných peněz. Snažte se jich nasbírat co nejvíce - získáte totiž prostředky na přístrojové vybavení vaší lodi. Prvními položkami takovéto nabídky jsou štít a laserový posilovač. Zajímavé věcičky.

■ Další informace

Blast Radius (neboli „Blast Rardius", jak se mu z nějakého podivného důvodu přezdívá v naší redakci) je recenzován v čísle 5. Dostal velmi slušných 8/10.

1


2



3

[1] Mohutný Starski si razí cestu houfem ocelových potvor. [2] Štíty se pod vaší palbou rozpadají ve světelných křečích. [3] Směrem k velkému a strach nahánějícímu bossovi mezi vesmírnými loděmi.

Circuit Breakers





■ DISTRIBUTOR: Mindscape

■ STYL: závodní

■ PROGRAM: hratelné demo

Jen málo her dokáže z naší redakce udělat klec plnou rozzuřených chlapů, s pěnou u huby, propocenými vestičkami, naběhlými žílami na spáncích a mozoly na rukou od joypadů. Jednou takovou byla například *Spice World*. No a druhou je asi *Circuit Breakers*. Když hru hrajete sólo, je skvělá, ale když se vás do ní pustí více, stává se z ní naprostá playstationová nirvána. Hraje se tak trochu podobně jako *Micro Machines V3*: řídíte vozidla, která musíte provést několika různými okruhy. Pokud na ostatní ztratíte příliš, vaše auto vybouchne a soupeřům se připočtou body. Pochopitelně jsou zde i pick-upy, koření každé miniaturní závodní hry. Najdete zde strašné kraksny, malá autíčka, žihadla a všechny druhy strojů á la *Wacky Racing*. Bude to znít možná jako klišé, ale tato hra je dokonalou zábavou od první do poslední minuty. V režimu pro jednoho hráče vás na demu čeká ledový okruh, v režimu pro více hráčů (až čtyři, pokud máte k dispozici multitap) je k tu pouštní trať ve stylu *Road Runner*.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - volant
⊗ rychlost
◎ brzdy
R1 použití power upu
R2 výběr power upu

■ Další rysy

Klíčem k úspěchu je v této hře jezdit nečistě. Když se budete pokoušet stát se motoristickým vítězem poháru fair-play, asi to daleko nedotáhnete. K vítězství potřebujete jednoduše zlikvidovat ostatní závodníky. Musíte se naučit říznout zatáčku vnitřní stopou a nešťastníka vedle vás poslat do říše zapomnění. Jen tak můžete dospět k sladkému vítězství.

■ Další informace

Tento skvělý titul získal v PSM 3 hodnocení 9/10 - a je třeba dodat, že naprosto zaslouženě. Možná, že při hraní zešedivíte, vyvikláte si palce u rukou a dokonce možná ztratíte i všechny přátele.

Treasures Of The Deep

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: podmořská střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Obvykle se říká, že skutečná tajemství lidstva se neskrývají v kosmu, nýbrž pod mořskými vlnami, v hlubinách oceánského království. To je - samozřejmě - nesmysl. Nicméně tento fakt nedokázal lidi u Namco odradit, aby svou poslední playstationovou střílečku nesituovali na mořské dno. Coby bývalý námořník, který se stal hledačem pokladů, podnikáte nespočet misí, při nichž pochopitelně velice často dojde na střelné zbraně. Naštěstí se v hlubinách nepotácíte v neoprenovém oblečku jen tak. Máte k ruce takové divné potápěčské zařízení podobné bicyklu. Za pomoci tohoto stroje (a pochopitelně vašeho arzenálu) naděláte fašírku z každé medúzy, mloka nebo jiné potvory, která vám náhodou vleze do cesty. Nikdy nevíte, třeba narazíte i na oko velkého vousatého kapitána, které zrovna ožužlávají úhoři. Plastikové kolečko přibalené k našemu časopisu obsahuje jednu náročnější podvodní misi nazvanou The Wreck of the Conception.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směr pohybu
⊗ střelba primární zbraní
◎ výběr zbraně
◎ střelba sekundární zbraní
L1 dozadu
R1 dopředu
L2 uhýbání doleva
R2 uhýbání doprava
START pauza
START x2 změna úhlu pohledu

■ Další rysy

Budete-li sbírat zlaté mince a další artefakty, budete si moci koupit lepší vybavení. Jednou z nejdůležitějších věcí je obyčejná síť. Když se k vám přiblíží žralok, jednoduše ji na něj hodíte a pak už se jen budete v klídku dívat, jak síť (vybavená vzduchovými balónky) unáší tu zubatou svini směrem k hladině.

■ Další informace

Když jsme si hru prohlíželi pod drobnohledem, udělili jsme jí zajímavých 7/10 - ti mrtví krabi, roztrhané igelitky a zakrvácené kufry si to opravdu zaslouží.



Total Drivin'









[1-4] Elegantní, rychlá a naprosto vtahující zábava ve formě rallye.

■ DISTRIBUTOR: **Ocean**

■ STYL: **závodní**

■ PROGRAM: **hratelné demo**

Je to svým způsobem velice příjemné, nejsou tu žádné rušivé elementy - *Total Drivin'* je opravdu jenom o ježdění autem. Tento automobilový zážitek zprostředkuje pět různých tříd vozů. Na písek egyptských dun zde máte bugatky, na okruhy v Japonsku a Rusku auta ve stylu Indy-cars, na bláto skotské vysočiny pak rallye speciály. Každý vůz má své specifické nástrahy, s nimiž vám nezbude, než se nějak vypořádat. Tak například Indy vozy jsou silné až k nevíře, ale pozor na zatáčku - jakmile ji spatříte, vězte, že katastrofa je velice blízko. Oproti tomu bugatky jsou neškodnou zábavou, navíc se i velice snadno ovládají, s rallye speciály se v této hře jezdí mnohém snáze než v jiných titulech specializovaných na rallye. Hra je na trhu již nějakou dobu, takže ji lze považovat za „něco přehlédnutelného", nicméně nabízí velice příjemnou projížďku. Na disku najdete jeden hratelný závod a dvě dema, na něž se můžete pouze podívat. Hratelný závod se odehrává ve Skotsku a je to rallye po velice kopcovité náročné trati.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - volant
↑ klakson
↓ pohled do zpětného zrcátka
⊗ rychlost
◎ ruční brzda
◎ brzdy
L1 prudké zatočení doprava
L2 prudké zatočení doleva

■ Další rysy

V celé hře je celkem 40 různých vozů a osm mezinárodních týmů. Každé auto se řídí trochu jinak. Je zde celkem 36 okruhů situovaných do šesti zemí, a jak postupujete kupředu, vše je stále náročnější (až by se z toho jeden zcvoknul) - číhají na vás nástrahy v podobě lavin, lávy, padajícího kamení, a to jsou jenom tři z mnoha. Je to fakt síla.

■ Další informace

Recenzi této hry přinesl kdysi dávno náš anglický vzor, kde *Total Drivin'* dojel do vzdálenosti 8/10.





Theme Hospital

■ DISTRIBUTOR: **Bullfrog**

■ STYL: **simulátor nemocnice**

■ PROGRAM: **hratelné demo**

Opatrovat nemohoucí spoluobčany a napravovat jim klouby - ne každý si takto představuje ideální zábavu. Nicméně titulu jménem *Theme Hospital* se právě na tom podařilo postavit docela zábavnou hru. Asi nepřekvapí, že to je simulátor ve stylu *Theme Park*: musíte udělat projekt nemocnice, přičemž je třeba myslet na úplně všechny detaily, například i automaty na nápoje. Pak naberete zaměstnance a uzavřete smlouvy s lékaři, no a je čas nemocnici otevřít a začít se starat o nemocné. Pokud bude vše fungovat tak, jak má, budou vám vděční pacienti přinášet značné příjmy. Pokud to fungovat nebude, čekárny budou za chvíli plné mrtvol a zvratků. Vymyšlené komické nemoci jako nadýmání hlavy jsou zde proto, aby celá věc nevypadala tolik vážně. Hra je vlastně takovou povedenou rodinnou zábavou. Disk obsahuje takové seznamovací demo, které vysvětluje všechny nezbytné informace. Máte 20 minut na to vyléčit co nejvíce nemocných.

■ Ovládání

Veškeré ovládání vám vysvětlí samo demo.

■ Další rysy

Nejdříve jste nuceni se potýkat se zcela běžnými nemocemi, jako je chřipka nebo angína. S těmi náročnými chorobami vám svými radami pomůže nemocniční recepční.

■ Další informace

Theme Hospital jsme podrobně vyšetřili v PSM 1. Diagnóza 8/10 ukázala pevné zdraví.





[1,2] Udělat nemocnici co nejlepší, znamená myslet na čekárny, kanceláře doktorů a také, což je vůbec nejdůležitější, automat plný vychlazeného Sprite.

Ghost In The Shell





[1] Pohybujete se v hybridním tanku ve tvaru pavouka a pálíte salvu rozpáleného železa. [2] Mangové rozptýlení.

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Zatímco Spiderman vynikal ve šplhání po zdech, pokud šlo o potyčky, dostal do nosu prakticky od kohokoli. V *Ghost In The Shell* je tomu naprosto jinak, ocelový krab není ničí otloukánek: vyleze všude a umí i pěkně nakopat do zadku. To se ostatně hodí, neboť v roli zmíněného kraba hrajete právě vy. I když je ve hře spousta nejrůznějších odboček, jde v zásadě o to, nadělat co největší šrotiště v řadách ocelových nepřátel. K dispozici máte samopaly a granáty, s nimiž musíte projít 12 misí. V některých z nich jde o to, najít a zneškodnit, v některých zase stopovat a fyzicky zlikvidovat v časově omezené době. Zase jiné mají honičkový scénář. Bossové na konci jsou opravdu mohutní, oceloví a pobití hřebíky. A samozřejmě ze všech nejtěžší. Na našem zázračném disku je první úroveň této neobvyklé futuristické bojovky.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - směr pohybu
R1 uhýbání doprava
L1 uhýbání doleva
⊗ výskok
◎ velká bomba
▣ samopal
(stiskněte, podržte a uvolněte - tak vyberete sekundární zbraň)

■ Další rysy

V první misi musíte zlikvidovat tři cíle. Abyste toho dosáhli, je třeba získat klíčové kódy, které budete potřebovat pro vstup do ústředního skladiště. Jakmile budete uvnitř, je vše již jenom na vás: musíte zlikvidovat obrovský mechanizovaný tank. Pěkná fuška!

■ Další informace

Šílenosti, jimiž se to ve hře jen hemží, jsme podrobně zkoumali v PSM 3. Posoudili jsme je takto: 7/10, což docela jde.

Hovercars

■ DISTRIBUTOR: není určena k prodeji (Yaroze)

■ STYL: závodní

■ PROGRAM: hratelné demo

Tohle vypadá úplně jako dvojrozměrná verze *Micro Machines V3*. Čiperná autíčka (jdou přestříkat), trať plná zatáček a dokonce power-upy. Nabízí režim pro jednoho nebo dva hráče a je to celkem zábava.

■ Ovládání

D-pad směr
⊗ rychlost
L2 zbraň



Enlightenment

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: reklama

■ PROGRAM: videoklip

I v reklamní branži platí pravidlo držet se osvědčeného postupu. Tato věc, propagující playstationové periférie, je zde již podruhé, a jak vidno, ohlasy jsou pro Sony příznivé.



Spice World

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: interaktivní videoalbum

■ PROGRAM: videoklip

Nehledejte zde žádné hlubokomyslné post-feministické analýzy. Jsou to prostě holky. A jsou pikantní, kdybyste to snad náhodou nevěděli. Toto je video pro jejich příznivce hrající videohry.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 8

V PRODEJI OD POLOVINY LISTOPADU

ABE'S EXODDUS!

Je zpátky! A s ním i čarovně podmanivý svět Oddworldu. Urvěte si někde příští číslo PSM, neboť vás čeká recenze této superatraktivní toužebně očekávané hry!

„NIKDY JSEM O NÍ NESLYŠEL!“

***Skull Monkeys*, *Carnage Heart*, *Castlevania*... Některé z nejlepších playstationových her upadly neprávem do zapomnění. PSM se vrací do minulosti, aby znovuobjevil 20 nejcennějších klenotů tohoto typu.**

LARA JE ZPÁTKY!

Více podrobných informací o posledních eskapádách Lary Croft ve třetím pokračování megahitu *Tomb Raider*.

RECENZE PRO VÁS!

Duke Nukem: Time To Kill
Medievil
Pet In TV
Akuji The Heartless
Moto Racer 2
Test Drive 5
Victory Boxing 2
Baby Universe
Tenchu
Pocket Fighter
Unholy War
Zero Divide 2
The Fifth Element
a *Dodgem Arena*

PLUS!

Opět rozšířená rubrika Top Secret!

NA CD 12 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER



Tombi - hratelná
Ninja - hratelná
World League Soccer - hratelná
Circuit Breakers - hratelná
S.C.A.R.S. - hratelná
Test Drive 5 - hratelná
G-Darius - hratelná
Psychon - hratelná
Pushy 2 - hratelná
Everybody's Golf - videoklip
Medievil - videoklip
Spyro The Dragon - videoklip





PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU

Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.



SCANNET BY TOMÁŠ SALVA

7

DÍVKA
TOHOTO
ČISLA

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

